THẾ GIỚI game
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
05.2012 | 102

Đặc sản "rồng"
TRÊN BÀN NHẬU GAME VIỆT

Ninja Gaiden 3
LỜI NGUYỀN NHẪN GIẢ

"Phiêu lưu"
CÁCH TIẾP THỊ GAME ONLINE

Ngọc Trinh "YÊU"
CHÂN LONG GIÁNG THẾ

Tặng VIP Code Bá Vương Lệnh Tr.65

MAY MẮN TRÚNG THƯỞNG Tr.80

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
05>
9 771859 183039

WD Caviar® *Green*™
Ổ đĩa cứng Máy để bàn

Ít nóng hơn. Ít ồn hơn. Ít tác động hơn đến môi trường.
Bạn càng thể hiện được mình hơn.

Giới thiệu ổ đĩa cứng không chỉ tuyệt vời cho máy tính mà còn tuyệt vời cho cả hành tinh này. WD Caviar Green được sản xuất với khả năng tác động đến môi trường được giảm thiểu, sử dụng năng lượng ít hơn và chạy mát hơn. Là nhà sáng tạo và nhà cung cấp hàng đầu thế giới về các ổ đĩa cứng thân thiện với môi trường, chúng tôi không chỉ giúp thế giới, chúng tôi giúp bạn gìn giữ môi trường.

Ổ đĩa cứng được ưa thích.

WD®

westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD Caviar là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Green là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc.
Mọi quyền đã được bảo lưu.

2078-771119-A00

AFASTOR
www.afastor.com.tw

CÔNG TY AFASTOR CORP
Nhà Phân Phối Khu Vực

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
23A Nguyễn Thị Diệu, Q. 3, TP HCM
ĐT: 08 6259 9599 **Fax:** 08 3920 0362
Website: *www.viscom.vn*

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

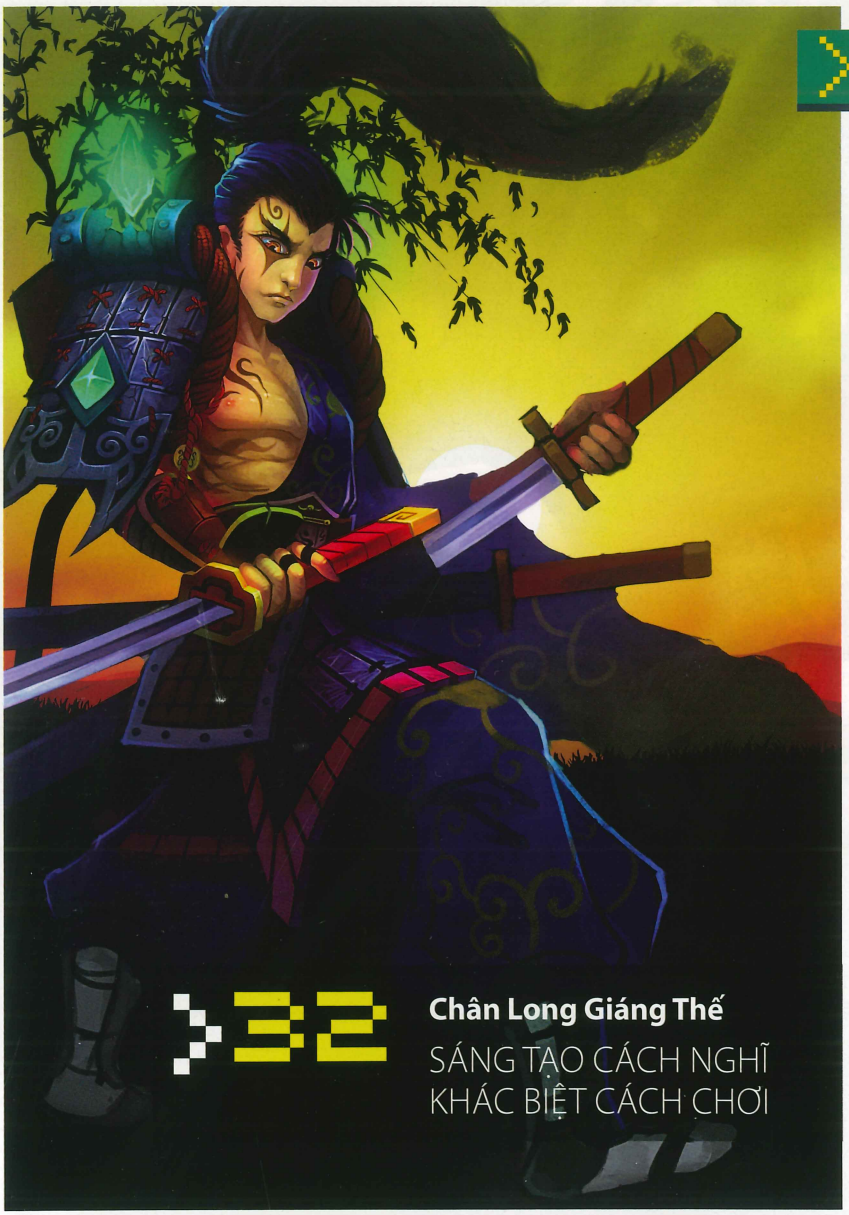
Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** *www.mtc.com.vn*

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 05.2012 - SỐ 102

MỤC LỤC



32 Chân Long Giáng Thế
SÁNG TẠO CÁCH NGHĨ KHÁC BIỆT CÁCH CHƠI

GIỚI THIỆU

34 Nóng hổi mới ra lò

38 **DOTA 2:** Chất nhưng chưa "tới"

42 **SONIC GENERATIONS** Các thế hệ Sonic

44 **JAGGED ALLIANCE - BACK IN ACTION** - Bản giao kèo

46 Các trò chơi trực tuyến vừa "trình làng" trong tháng 4

48 **RIDGE RACER: UNBOUNDED** - Đua không giới hạn

50 **SHOOT MANY ROBOTS** Tiêu diệt người máy

52 **NINJA GAIDEN 3** Lời nguyền nhẫn giả

54 **ARMORED CORE V** Chiến binh thép

56 **WARP** Thoát khỏi biển sâu

58 **THE LAST STORY** Bản tình ca cuối

60 **TOP 25** tựa game hay nhất trên PS Vita tháng 4

61 **EXTRACTION: PROJECT OUTBREAK** - Cuộc chiến với Zombie

62 **10 TỰA GAME iOS** hay nhất tháng 4/12

DÒNG CHẢY GAME

5 Ngành bán lẻ game trong cơn bĩ cực

6 "Phiêu lưu" cách tiếp thị game online

8 Thiên Long Bát Bộ: 5 năm nhìn lại

10 Kỳ vọng cần song hành với hành động

12 UEC 2012 - Sân chơi e-Sports sinh viên

GAME & NGHỆ THUẬT

13 Liệu âm nhạc **Diablo III** sẽ còn chất "lửa"?
14 **Vương Ngữ Yên** dạo Đầm Sen
18 **Battleship** - Chiến hạm
19 **The Avengers:** Biệt đội siêu anh hùng
20 Sôi động sắc màu và lễ hội Genki
22 **A Touch of Evil** - Thợ săn quái vật

SẮP PHÁT HÀNH

24 **Prototype 2** - Ác mộng New York
26 **Dragon's Dogma** – Đánh rồng đòi tim
28 **Game** mới trong tháng tới

PHẦN CỨNG

64 Tai nghe **Tt Esports Shock Spin**: "Bom nổ đau tai"
65 **Bàn phím cơ:** đẹp mà nguy hiểm
66 Bộ đôi vô lăng di động
67 **Tầm nhìn hoàn hảo**

TRỢ GIÚP

68 Tìm hiểu gia tộc và long hồn trong Giáng Long Chi Kiếm
70 Chọn đồ nghề chơi game
72 **Battlefield 3:** Huấn luyện lính bắn tỉa

SÂN GAME

73 Đặc sản "Rồng" trên bàn nhậu game Việt

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

75 **FIFA Online 2 Awards 2012** – Đêm hội của tài năng e- Sports Việt
76 "Chuyện cổ tích" **WCG 2007** kể lại

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

*Ngọc Trinh tiết lộ **"tinh yêu"** của mình* → ***trang 33***

Ngành bán lẻ game trong cơn bĩ cực

Thực trạng khó khăn

Trong những ngày đầu của kinh doanh trò chơi, hầu hết các game thủ muốn chơi game mới đều phải tìm đến các cửa hàng bán lẻ game. Doanh số bán trò chơi thông qua các băng, đĩa mềm, đĩa CD hay DVD do đó cũng không ngừng phát triển. Nhiều chuỗi cửa hàng hay thậm chí là cả một tập đoàn phân phối game như hệ thống GameStop hay GAME Group cũng đã hình thành và phát triển lớn mạnh. Tuy nhiên thời kỳ hưng thịnh trước đây có thể sẽ sớm kết thúc, sự phổ biến của Internet đã kéo theo những thay đổi trong thói quen mua game của game thủ.

Bằng chứng về bước ngoặt của thị trường chơi game này đã được công ty nghiên cứu thị trường NPD Group cảnh báo từ năm 2009 với con số 21,3 triệu bản trò chơi máy tính tại Mỹ đã được bán thông qua hình thức tải về (digital download). Con số này đã tăng trưởng rất nhanh và xấp xỉ doanh số bán đĩa game lúc đó là 23,5 triệu bản.

Mặt khác sự gia tăng không ngừng của hệ thống game mạng xã hội cũng như chơi game trên điện thoại thông minh và máy tính bảng cũng góp phần khiến việc tải game trở nên phổ biến với tỉ lệ tăng trưởng 30% của việc chơi game trên iPhone và iPod Touch hay iPad. Các tựa game miễn phí cũng là lựa chọn của hầu hết game thủ chiếm 97% game tải về trên các App Store. Ngay cả đối với game trên máy console, thị trường từng do các đĩa game thống trị thì nay cũng chia sẻ thị phần với hệ thống Xbox LIVE hay PlayStation Network (PSN).

Gần đây, có thông tin là hệ thống bán lẻ Game Group tại Anh đang gặp khủng hoảng, cụ thể là 277 cửa hàng có thể sẽ phải đóng cửa, kéo theo 2104 nhân viên mất việc làm, trong khi 333 cửa hàng còn lại với 2814 nhân viên sẽ tiếp tục cầm cự cho đến khi tìm được một đối tác giúp duy trì kinh doanh.

THEO XU HƯỚNG CHUNG TOÀN CẦU, CÁC GAME THỦ NGÀY CÀNG THÍCH TẢI VÀ MUA GAME THÔNG QUA CÁC HỆ THỐNG PHÂN PHỐI TRỰC TUYẾN. CHÍNH VÌ THẾ, CÁC CỬA HÀNG BÁN LẺ ĐĨA GAME ĐANG GẶP RẤT NHIỀU KHÓ KHĂN.

Theo các nhà phân tích thì Game Group đang đứng trên bờ vực phá sản với nguy cơ cắt giảm 10.000 việc làm. Hiện tại Game Group có gần 1.300 cửa hàng trên toàn cầu và đã phải đấu tranh để bám trụ sau khi doanh số bán hàng giảm mạnh, với khoản thua lỗ ước tính 18 triệu bảng Anh (gần 600 tỉ VNĐ) trong năm 2011. Ba nhà cung cấp chính của họ là Electronic Arts, Capcom và Nintendo đã từ chối giao dịch với Game Group vì những "quan ngại sâu sắc" về khả năng thiệt hại tín dụng cũng như sụt giảm về giá trị cổ phiếu.

Game Group được cho là đang phải đối mặt với khoản tiền phải trả lên đến 100 triệu bảng (hơn 320.000 tỉ VNĐ) để thuê cơ sở, lương nhân viên tiền thanh toán cho các nhà cung cấp.

Tiến hóa để tồn tại

Việc hợp tác giữa các cửa hàng với các nhà phân phối trực tuyến có thể sẽ là lối thoát cho tình trạng khó khăn hiện nay. Điển hình là mới đây, nhà cung cấp trò chơi trực tuyến Stardock đã công bố hợp tác với chuỗi cửa hàng GameStop nhằm phân phối các tựa game sắp tới của họ. Theo đó, các trò chơi Sins of a Solar Empire: Rebellion, Elemental: Fallen Enchantress và The Political Machine sẽ chỉ có thể tải về từ chuỗi cửa hàng bán lẻ này.

Người chơi có thể mua các trò chơi từ cửa hàng trực tuyến của Stardock hoặc các nhà cung cấp khác như Steam và sẽ phải đi đến cửa hàng GameStop để tải game về. Quy trình này có vẻ hơi lạ, nhưng lại là một mô hình khiến đôi bên cùng có lợi khi các cửa hàng tránh được tình trạng hàng tồn kho cũng như cung cấp giải pháp cho các game thủ thích thanh toán bằng tiền mặt thay vì phải trả qua thẻ tín dụng khi mua trực tuyến.

KHẮC THÀNH

"Phiêu lưu" cách tiếp thị game online

"Nói quá, diễn phô"

Mấy tháng qua, môi trường game online Việt lại sôi nổi, bởi cơ hội phát hành các sản phẩm mới. Một số tên tuổi trò chơi được nhiều bình luận chờ đợi dần lộ rõ khả năng lưu hành về Việt Nam. Tâm sự háo hức, mong ngóng trong cộng đồng chơi game dần nóng lên.

Tuy nhiên, việc thể hiện những ý tưởng và khả năng thử nghiệm các sản phẩm mới lại đang tạo điều tiếng không tốt trong dư luận. Không ít lời đàm tiếu, phê phán đã nảy nổ trên các diễn đàn game, ngay cả các trang test phát hành, về cách truyền thông sản phẩm quá thô kệch. Một số trang báo còn đả kích trực tiếp vào tình trạng "nói quá", "diễn phô" của các nhà phát hành game. Song quan trọng, là liệu các nhà phát hành có thừa nhận để thay đổi cách làm truyền thông đầy sơ suất và sự yếu kém đó không?

Đơn cử với game Chân Long Giáng Thế (do SGame phát hành), đã khởi động bằng hình ảnh người đẹp Ngọc Trinh và cái tít CLGT úp úp mở mở. Nhiều lời phê bình, xuyên tạc chế giễu đã lan tràn vì sự giới thiệu lấp lửng và gây tò mò không đáng có trên trang test game này. Dư luận chưa lắng, lại thêm game Vạn Vương Chi Vương (do SunSoft phát hành) cũng thể hiện tương đồng với người mẫu Ngọc Quyên và tít VVCV. Rõ ràng đây là sự lặp kịch bản giữa các nhà phát hành, như cùng 1 đơn vị truyền thông làm, không hề sáng tạo thêm. Kết quả, VVCV cũng bị game thủ đón nhận bằng cách "ném đá toi tả", hoài nghi chất lượng từ cách PR.

> CÁC NHÀ PHÁT HÀNH GAME ONLINE NỘI ĐỊA ĐANG THỰC SỰ ĐẶT MÌNH VÀO TÌNH TRẠNG "LỢI BẤT CẬP HẠI" VỚI CÁCH TRUYỀN THÔNG TIẾP THỊ "ÚP MỞ".

Đánh đố người chơi

Đa số game sắp phát hành, cả webgame lẫn MMO,đều có dấu hiệu dùng cách PR trên. Thị trường game online Việt, bởi vậy bị xét ở vị trí thấp, giữa lúc cơ hội cánh cửa làng game mở trở lại. Vì thế, với hướng đi của sản phẩm như vậy, các nhà phát hành đang làm xấu hình ảnh của mình và sản phẩm, hơn là tiếp đón tốt các thời cơ có thể đến.

Có thể cắt nghĩa 3 nguyên nhân khiến các nhà phát hành game chọn cách PR sản phẩm thiếu tính xác thực, đề cao yếu tố kích thích tò mò và rặt ý tưởng đánh đố thay vì những cách quảng bá tỏ tường vốn có.

Thứ nhất, hướng truyền thông của các nhà phát hành đang cũ mòn. Họ đổi qua lấy ý tưởng "câu khách tò mò" một thời được chú ý bởi nước uống Number One với clip quảng cáo "sắp có mặt tại Việt Nam", sau đó được một số mặt hàng tiêu dùng khác sử dụng để chiêu dụ người tiêu dùng. Một số chuyên viên phân tích game nhìn nhận, lối PR này sẽ câu kích được người chơi game tò mò, nhất là giới trẻ, song sẽ thất bại với cộng đồng chơi game lâu nay, bởi không thể lấy cách rao 1 sản phẩm tiêu dùng để mời game thủ vào game online.

> **Nếu game thủ đến với trò chơi chỉ vì sự tò mò, thì sẽ mau chán**

"Người tiêu dùng sẵn sàng nghe theo quảng cáo tò mò để dùng thử 1 loại mì ăn liền để thỉnh thoảng sau đó dùng lại. Mỗi lần như vậy họ đều trả tiền, nhà sản xuất thu được lợi nhuận ngay nên không quá câu nệ việc níu giữ họ gắn bó với sản phẩm. Còn game thủ thì cần gắn bó sản phẩm game phát hành, càng chơi lâu càng đầu tư tốt. Nếu họ chỉ vì sự tò mò, thì sẽ mau chán khi thấy có nét trùng lắp trò chơi, sau vài ngày đã xóa game. Huống gì, nhà phát hành lại đính kèm những "đại sứ" là người đẹp "có cả tai lẫn tiếng", sẽ càng dễ khiến game mất điểm về sau", một quản trị game online phân tích.

Thứ hai, các nhà phát hành game đang thiếu tự tin với các sản phẩm sẽ đưa ra. Một số cá nhân quản trị game online thổ lộ, nhiều nhà phát hành chỉ mới cơ bản biết game qua nhà sản xuất hay đại diện thương mại, đã lấy về. Không ít webgame được nhà sản xuất chào giá rẻ, kích thích nhà phát hành đầu tư kiếm lợi nhuận. Cho nên, không ít trường hợp đội ngũ vận hành online phải "té ngửa" khi biết sẽ phải nhận phát hành game này, game kia, nên không dám đoán chắc thành công. Trong lúc đó, thị trường game lại đang dư thừa dạng game na ná nhau, khiến khả năng tinh lọc, đón nhận của người chơi kém sâu sắc hẳn đi.

Thực tế đó buộc nhà phát hành tính cách tạo "dấu ấn" để lôi cuốn game thủ, kể cả theo hướng "thiếu chính thống", gây sự và gợi tục. Họ cho rằng khi có đông game thủ dùng sản phẩm, sẽ cảm nhận cái hay trong game và lưu giữ lại. Họ chưa lường hệ quả, game thủ sau một thời gian nghe quảng bá "thậm thụt" sẽ "lòn thuốc", đánh đồng các game chào mời này với game kém chất lượng. Đáng buồn nhất là dù tên gọi khác nhau, chi tiết khác nhau, song những game đang xúc tiến gần đây lại không có đột phá lối chơi, nhân vật, hay hình ảnh..., càng khiến game thủ thấy ngán với game mới ồn ào.

Thứ ba, do nhà phát hành bị áp lực từ đối tác và kế hoạch lấy doanh số sau đầu tư, nên họ cần chứng minh được sức hút của game. Cách dễ làm được tính đến là tạo làn sóng ồ ạt về code test, nhiều game thủ đăng nhập khi game ra mắt. Có nhà phát hành ngay giai đoạn test game đã đặt chỉ tiêu về game thủ nạp thẻ, bỏ tiền vào nhân vật game. Hướng đi "bá đạo" này dĩ nhiên dễ kết hợp cách truyền thông "đánh động tâm lý", tạo scandan để game thủ ùa vào game. Song đáng tiếc là chỉ sau 1 tháng, các game PR "ăn xổi" đã bị đìu hiu dù các server vẫn đua nhau mở ra.

Game Việt "phiêu lưu" ký

Với 3 nguyên nhân động cơ đó, các nhà phát hành game online nội địa đang thực sự đặt mình vào tình trạng "phiêu lưu". Một số game thủ lâu năm phán đoán, cách hành xử này vẫn sẽ tiếp tục trong thời gian tới và gây hại hơn là có lợi về sau.

Rõ ràng các nhà phát hành game Việt đang tỏ ra "cả nghĩ" từ cách làm của mình. Họ cần xem xét lại vấn đề để kịp thay đổi, trước khi kéo cả guồng thị trường game vào vòng xoáy chao đảo và kém giá trị, bởi những ý tưởng PR, phô diễn thiếu phù hợp. Nếu nhà quản lý do thực trạng đó mà tăng cường kiểm soát chặt hơn chất lượng và giá trị các game online, tất yếu sẽ là một hệ lụy không vui chút nào cho làng game Việt.

THANH NGUYÊN

Thiên Long Bát Bộ

5 năm nhìn lại

TÍNH ĐẾN HÈ 2012, THIÊN LONG BÁT BỘ VỪA TRÒN 5 NĂM TUỔI. VỚI TẤT CẢ NHỮNG THẾ MẠNH VÀ SỨC HẤP DẪN VỐN CÓ TỪ TIỂU THUYẾT CÙNG TÊN CỦA KIM DUNG, ĐẾN NAY, TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NÀY VẪN NỨC DANH "CAO THỦ" TRONG "VÕ LÂM" GAME ONLINE VIỆT.

Đỉnh thiên lập địa

Ngay từ khi Thiên Long Bát Bộ được FPT Online chính thức phát hành tại Việt Nam (vào ngày 15/06/2007), chỉ một tháng sau khi Close Beta, game đã thu hút hơn 150.000 người chơi đăng ký tài khoản – một con số "trong mơ" đáng tự hào. Ngày 15/08/2007, Thiên Long Bát Bộ chính thức bước vào giai đoạn Open Beta và thương mại hóa, con số người chơi từ đó không ngừng tăng lên. Tính đến thời điểm hiện tại, Thiên Long Bát Bộ vẫn là cái tên "lớn" của làng game online Việt với số lượng game thủ khổng lồ. Tháng 2 năm 2008, Thiên Long Bát Bộ đoạt giải "Game thành công nhất Việt Nam 2007" do độc giả tạp chí Game Thủ.net bình chọn. Từ đó đến nay, Thiên Long Bát Bộ không ngừng nỗ lực hoàn thiện, khẳng định mình giữa một "rừng" game mới ồ ạt xuất hiện.

Tứ hải giai huynh đệ

"Bạn bè là một thứ tình cảm lạ kỳ, không có nó ta vẫn sống được, nhưng khi có thêm nó rồi ta mới thấy mình thực sự đang sống". Hiểu được điều này, ngay từ những ngày đầu tiên, TLBB đã tích cực xây dựng và phát triển cộng đồng, tạo mối dây liên kết giữa các thành viên. Một điều khó có thể phủ nhận: Thiên Long Bát Bộ đang là 1 trong những game online sở hữu một cộng đồng vững mạnh. Từ những chương trình từ thiện kết nối cộng đồng, đến những buổi offline lớn từ Bắc chí Nam diễn ra hàng tháng hay những đợt gặp mặt thân mật game thủ hàng tuần, TLBB luôn thu hút và huy động được 1 lượng game thủ đông đảo tham gia. Bên cạnh đó, việc ra mắt trang hâm mộ (fanpage) riêng và nâng cấp, bổ sung tính năng mới cho diễn đàn TLBB trong năm 2011 và 1012 đã giúp TLBB "phủ sóng" tối đa "trên từng cây số" và ngày càng gần gũi hơn với cộng đồng game thủ.

Năm 2012, TLBB chính thức chọn game thủ Mitu Kat - Nguyễn Lê Minh Trúc - làm đại sứ hình ảnh. Mitu Kat là sinh viên năm 2 chuyên ngành Kinh Tế Học, Đại Học Cần Thơ, hiện đang chơi nhân vật cùng tên, cấp độ 93 tại cụm máy chủ Ngọa Hổ Tàng Long. Là 1 cosplayer gây ấn tượng với nhiều bộ ảnh tuyệt đẹp, mỹ nhân này như đang dần trở thành một "Vương Ngữ Yên" thời hiện đại – kết nối nhà phát hành với võ lâm quần hùng; cùng họ chung tay xây dựng 1 thế giới TLBB ngày càng phát triển trong năm Rồng.

Khát vọng hóa Rồng

Năm 2011, Thiên Long Bát Bộ đã hoàn thành lời hứa với cộng đồng game thủ bằng việc cập nhật phiên bản 2.0 - Huyết Chiến Mộ Dung, đánh dấu sự xuất hiện của môn phái thứ 10: Mộ Dung Gia. Mộ Dung Phục thuộc dòng dõi hoàng tộc Tiên Ty, nước Đại Yên, lưu lạc về Cô Tô, Giang Nam, cùng cha là Mộ Dung Bác mang "chí lớn" phục quốc. Mộ Dung Phục có tiếng tăm ngang với Kiều Phong, đi vào huyền thoại với câu: "Nam Mộ Dung, Bắc Kiều Phong". Mặc dù đã thân bại danh liệt trong tiểu thuyết, nhưng nhà sản xuất vẫn đánh giá cao và lấy Mộ Dung làm cảm hứng để xây dựng vào trò chơi. Mộ Dung đã gia nhập cùng 9 môn phái hiện có, làm phong phú thêm lựa chọn của người chơi.

Trong năm 2012, dự định cập nhật phiên bản 3.0 của TLBB đang khiến cộng đồng game thủ nóng lòng chờ đợi. Với các mốc cập nhật nổi bật: 2.2 (Huyết Chiến Nhạn Môn Quan), 2.6 (Phi Long Tại Thiên), 2.8 (Cấp Lợi Nhất Hạ), và đặc biệt với phiên bản 3.0 (Thiên Ngoại Giang Hồ), TLBB kỳ vọng sẽ tạo được bước nhảy đột phá, nơi mà mọi giới hạn nhân vật đều được phá bỏ nhằm tạo sự tự do tối đa; đồng thời mở ra nhiều cuộc phiêu lưu mới hấp dẫn cho người chơi chinh phục. Phiên bản 3.0 còn xuất hiện các yếu quyết hoàn toàn mới, quyết định sức mạnh của nhiều môn phái – hứa hẹn làm thay đổi cục diện hiện tại. Cũng tại đây, nhiều vùng đất mới với hệ thống kinh tế, xã hội riêng sẽ được mở ra; bên cạnh đó, đồ họa cũng sẽ có những thay đổi nhất định.

PHI PHI

ÔNG LÊ MINH CHÂU,

Giám Đốc Sản Phẩm TLBB Việt Nam

"Trong năm 2012, Thiên Long Bát Bộ sẽ "lột xác" trong diện mạo mới của bản mở rộng 3.0. Đây là cơ sở để trò chơi hiện thực hóa giấc mơ "hóa Rồng" của mình."

Xem thêm thông tin tại: http://tl.gate.vn

CÁC GIẢI THƯỞNG QUỐC TẾ

"GAME TRỰC TUYẾN ĐƯỢC YÊU THÍCH NHẤT" DO GAME THỦ BÌNH CHỌN TẠI **CHINAJOY** 5 NĂM LIÊN TIẾP (TỪ 2006-2010).

"TOP 5 THƯƠNG HIỆU GAME SINH LỢI NHIỀU NHẤT TRONG NĂM 2009"

CỦA TẠP CHÍ **FORBES**

KỲ VỌNG CẦN SỐNG HÀNH VỚI HÀNH ĐỘNG

BẢN DỰ THẢO MỚI LIÊN QUAN ĐẾN QUẢN LÝ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN CÀNG CHO THẤY NHU CẦU CẦN CÓ HỆ THỐNG PHÂN LOẠI GAME CÙNG VAI TRÒ TRÁCH NHIỆM VÀ HỢP TÁC GIỮA NHÀ PHÁT HÀNH VÀ PHỤ HUYNH.

Các nhà quản lý đang kỳ vọng sẽ tăng cường được hiệu quả giám sát tác động của game online với người chơi bằng yêu cầu phân loại từng trò chơi theo độ tuổi từ nhà phát hành. Việc phân loại này sẽ căn cứ vào nội dung kịch bản các trò chơi và quy trình khai báo thông tin người chơi.

Ông Lưu Vũ Hải, Cục trưởng Cục Phát thanh Truyền hình và Thông tin điện tử (Bộ TT-TT) nói rằng, việc này giúp giảm thiểu tác động tiêu cực tới người chơi, nhất là trẻ em, của những trò chơi "vượt tuổi". Tính bạo lực, hành vi tiêu cực, ngôn ngữ thái quá trong các trò chơi, là những điểm mấu chốt, cần kiểm soát tránh cho trẻ em bị tiêm nhiễm không tốt khi chơi game.

Dự thảo "Nghị định quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và nội dung thông tin trên mạng" để thay Nghị định 97/2008/NĐ-CP đã nêu rõ vấn đề này, như một hướng quan trọng nhằm nâng cao trách nhiệm của các nhà sản xuất và phát hành game online, trước thực trạng đa số thanh thiếu niên hiện nay đang sa đà vào những trò chơi "quá tuổi" và tiêu cực.

Thiếu "hệ thống phân loại nội dung"

Các nhà phát hành game, khi trao đổi cùng nhà quản lý, đều đồng thuận hướng kiểm soát trên. Tuy nhiên, họ rất băn khoăn về yêu cầu buộc phải cung cấp thông tin "phân loại nội dung phù hợp theo độ tuổi người chơi và luật lệ của từng trò chơi" trên trang thông tin điện tử của mình.

Đây là điều không đơn giản, vì đến nay, tại Việt Nam vẫn chưa ban hành bảng phân loại game online nói riêng và game giải trí trên máy tính nói chung theo độ tuổi người chơi. Sở TT-TT TP.HCM từng tiên phong khởi xướng phân loại game online dựa trên các yếu tố bạo lực, nhưng cũng chỉ dừng ở mức tham khảo.

Do đó, khi nhà quản lý yêu cầu các nhà phát hành phải công bố việc phân loại game theo độ tuổi, họ chỉ có 2 lựa chọn, hoặc dùng bảng phân loại của nước ngoài, hoặc tự đưa ra tiêu chí riêng cho game phát hành. Cả 2 hướng này đều mang tính chủ quan, khó phù hợp với thực trạng chung của môi trường game cũng như dư luận xã hội.

Phải chăng với yêu cầu này, bộ TT-TT cần nghiên cứu hướng xây dựng một đề án thực thi hoàn chỉnh về khảo cứu, lấy ý kiến khoa học, đánh giá xã hội học… xung quanh việc phân loại game theo độ tuổi người chơi. Một công trình đánh giá xã hội học như vậy phải có thời gian, các bước đi tuần tự, nghiêm túc, mới mang lại kết quả rõ ràng và đồng thuận, giúp xây dựng hẳn một bộ tiêu chí phát hành game online tùy đối tượng. Nếu chưa có tiêu chí này, việc buộc các nhà phát hành game công bố phân loại game của họ theo độ tuổi, là rất không khả thi.

Cần truyền thông và hợp tác tốt hơn

Đồng thời với mong muốn có một hệ thống phân loại game theo độ tuổi, các nhà phát hành cũng đặt ra 2 nội dung giúp việc phân loại game theo độ tuổi đạt hiệu quả.

Thứ nhất, việc phân loại game theo tuổi ở các nước ngoài, nhìn chung không hề mới. Với hầu hết đĩa game cài đặt lấy về từ nước ngoài, và cả một số nhãn game online đều có đánh dấu phân loại tuổi người chơi. Điều này giúp các bậc phụ huynh chọn đúng trò chơi phù hợp con cái. Song điều kiện đi kèm là họ phải quan tâm đến nhu cầu giải trí của con cái.

Nghĩa là một khi bố mẹ phó mặc con cái chơi game, thì dù có phân loại thế nào, cảnh chơi game bừa bãi vẫn xảy ra. Mà điều này, tiếc thay lại quá phổ biến ở Việt Nam. Cụ thể hiện tại, các nhà phát hành đã đánh dấu 16+ cho các game bắn súng online, song đa số cha mẹ vẫn không biết, vẫn để cho những cậu con mới 10, 12 tuổi đăng nhập và bắn đi đùng. Đến khi được nhắc nhở, họ lại chuyển qua thái quá, giật mình cấm tiệt con cái chơi game, với suy nghĩ game online là xấu, là không chấp nhận.

Cả 2 hướng xử lý thiếu hợp tác như vậy của phụ huynh cần được truyền thông, vận động tích cực hơn, mới có thể thay đổi. Điều kéo theo, dĩ nhiên người lớn sẽ nhìn nhận đúng tiêu chí phân loại và cùng con cái giải quyết vấn đề giải trí bằng game online.

Thứ hai, một khi các bậc phụ huynh vẫn chưa đồng hành cùng con cái, các nhà phát hành phải tạo ra hàng rào ngăn ngừa hành vi người chơi là thanh thiếu niên. Việc này ngoài khía cạnh nhận thức đạo đức, còn va chạm 2 điểm. Một là khi công tác khai báo lý lịch công dân điện tử còn chưa thực hiện được trong nước, sẽ khó đòi hỏi người chơi game khai đúng CMND và tên thật. Người chơi dễ dàng tạo thông tin giả, đánh lừa các phần mềm khai báo qua mạng. Hai là phần lớn game online đều đang từ nước ngoài mang vào Việt Nam, không thắt chặt tiêu chí kiểm soát theo độ tuổi, không có những hàng rào kỹ thuật về nội dung kịch bản để phát hiện người chơi gian, thì càng không thể hạn chế được người chơi lậm game bừa bãi.

Với thực tế đó, có thể thấy nội dung phân loại game online theo độ tuổi còn cần cả một lộ trình dài để triển khai. Khung luật cho việc triển khai phân loại này không hề dễ thiết lập, và sau đó nếu có áp dụng cũng phải xử lý nhiều vấn đề. Sự thành công sẽ chỉ đến, khi từ các nhà quản lý, nhà phát hành đến các bậc phụ huynh tìm được tiếng nói trách nhiệm chung: hãy cùng ngồi lại để hiểu giới trẻ giải trí thế nào với game online, để cùng chúng kiến thiết lại một hướng nhu cầu tích cực hơn.

YẾN PHI

Chương 4

TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ TRÊN MẠNG

Điều 36. Phân loại nội dung trò chơi điện tử trên mạng

1. Trò chơi điện tử trên mạng tại Việt Nam được phân loại theo nội dung và kịch bản phù hợp với độ tuổi của người chơi.

2. Bộ Thông tin và Truyền thông quy định cụ thể việc phân loại trò chơi điện tử trên mạng phù hợp theo độ tuổi người chơi.

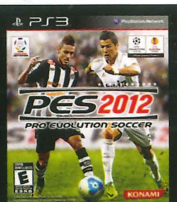
Điều 37. Điều kiện cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng

1. Doanh nghiệp được cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng khi đáp ứng các điều kiện sau đây:

a) Là doanh nghiệp được thành lập và hoạt động theo quy định của pháp luật Việt Nam.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 132B - Nguyễn Huy Tưởng - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 7A - Phù Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:
* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
Cho thuê game xịn PS Vita 15k/ngày
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS



Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

University eSports Championship

UEC 2012 Sân chơi e-Sports sinh viên

Vào trung tuần tháng 4/2012, trường ĐH Thể dục thể thao TP HCM đã phối hợp với VTC Game để tổ chức thành công giải đấu UEC 2012.

Giải đấu đã diễn ra trong 3 ngày 14-16/4 và quy tụ gần 300 sinh viên tại 3 bộ môn FIFA Online 2, Đột Kích và DotA. Các vận động viên tham gia thi đấu đều là sinh viên của các trường Cao đẳng, Đại học trên địa bàn TP.HCM nhưng đã cống hiến những trận đấu chuyên nghiệp và hấp dẫn.

Ở bộ môn DotA, mặc dù số lượng đăng ký tham gia khá đông nhưng Ban tổ chức chỉ giới hạn với 35 đội tham gia thi đấu. Do đặc thù thi đấu không giới hạn thời gian nên các đội cạnh tranh khá dai dẳng, cá biệt có trận thi đấu giữa Dream Makers và Mino kéo dài đến 71 phút mới phân thắng bại. Trận trung kết là cuộc đụng độ giữa hai "quái kiệt" Mino và NeverBackDown. Bước ngoặt của trận đấu được đánh dấu khi NeverBackDown phạm sai lầm chiến thuật khiến Mino có cơ hội lật ngược thế cờ. Tận dụng sai lầm của đối thủ, Mino đã mau chóng kết thúc trận chung kết và đoạt ngôi vị quán quân của giải.

Ở bộ môn FIFA Online 2, mọi sự chú ý đổ dồn vào ngôi sao " mới nổi" Châu Tuấn Hào. Châu Tuấn Hào đã dành những chiến thắng với tỉ số đậm ở vòng bản. Trong trận chung kết Châu Tuấn Hào đã thắng áp đảo Trần Đức Trung với tỉ số 7-1.

Ở bộ môn Đột Kích, SinhTố và CreatingDestiny đã cống hiến 3 hiệp đấu hấp dẫn, khi kèn cựa nhau từng điểm một. Chung cuộc, CreatingDestiny đã nhỉnh hơn đối thủ của mình khi giành chiến thắng ở hiệp thứ 3, qua đó đăng quang danh hiệu vô địch UEC 2012. Trước đó CreatingDestiny đã từng thua SinhTố ở vòng ngoài.

Giải đấu UEC 2012 đã khép lại đã để lại dấu ấn trong cộng đồng game thủ. Giải đã tạo nên một sân chơi vui vẻ và hấp dẫn, là tiền đề cho những bước tiến của nền thể thao điện tử nước nhà. Mục đích của giải là nhằm tìm ra những đại diện xuất sắc của 3 bộ môn làm "hạt giống" cho đội tuyển e-Sports.

LONG VŨ

TRANH CÃI CHUYỆN ĐƯA FIFA ONLINE 2 VÀO THPT

Nhằm nâng cao tầm vóc và thể trạng người Việt, VTC Game và VIRESA dự định đề xuất đưa FIFA Online 2 trở thành một bộ môn giảng dạy tại các trường THPT. Dự định này đã nhận được nhiều ý kiến phản đối hoặc ủng hộ từ phía cộng đồng game thủ. Một số phản đối cho rằng ngồi chơi game trước máy tính không tốt cho sức khỏe hay tăng cường khả năng sử dụng máy tính, thậm chí còn cho đây chỉ là trò bày ra để "móc túi" học sinh. Số khác lại bày tỏ ý kiến đồng tình khi cho rằng cần có cái nhìn chính xác và đầy đủ về FIFA Online 2 cũng như những đóng góp và cống hiến của VĐV eSport cho nền thể thao nước nhà, từ đó rút ra lợi ích từ chơi game. Đại diện VIRESA thì cho biết chủ trương đưa FIFA Online 2 vào như một bộ môn ngoại khóa tự chọn đã được nhiều ban ngành nhất trí. Dự kiến trong tháng 5 tới, Hội đồng thẩm định đề án gồm đại diện Bộ Giáo dục Đào tạo, VIRESA và ban lãnh đạo VTC Game sẽ tổ chức một cuộc họp để đưa ra quyết định cuối cùng.

LIỆU ÂM NHẠC DIABLO III SẼ CÒN CHẤT "LỬA"?

Không còn được thực hiện bởi nhà soạn nhạc Matt Uelmen trước đây, thay vào đó là các hiệu ứng âm thanh mới theo phong cách World of Warcraft, âm nhạc của Diablo III đang là mối lo lắng của các fan.

Diablo III cuối cùng cũng đã được ấn định ngày phát hành vào 15/05/2012, sau 11 năm im hơi lặng tiếng. Các fan hâm mộ trung thành của Diablo đang vô cùng háo hức chờ ngày được trải nghiệm trò chơi yêu thích của họ. Ngoài những thông tin về các lớp nhân vật, chế độ chơi hay các chức năng mới được Blizzard công bố, âm nhạc của game cũng đang là mối quan tâm hàng đầu của rất nhiều game thủ. Trong đó, hầu hết các ý kiến đều cho rằng phần nghe trong bản beta của Diablo III không đem lại cảm giác hưng phấn.

Trước hết, nhà soạn nhạc kỳ cựu Matt Uelmen, người phụ trách âm nhạc của hai phiên bản Diablo và Diablo II đã chia tay Blizzard sang hợp tác cùng Runic Games để thực hiện tựa game Torchlight. Nhiều fan đã phản ứng khá mạnh khi biết thông tin này, thậm chí có fan còn yêu cầu Blizzard phải kéo Matt Uelmen về bằng mọi giá và sẵn sàng góp tiền để trả lương cho nhạc sĩ này.

Bên cạnh đó, nhiều game thủ đã tâm sự một trong những điều khiến họ yêu thích Diablo chính là nhạc của Matt Uelmen. Ông đã thổi được cái hồn vào trò chơi và khiến game thủ hoàn toàn hóa thân vào nhân vật trong hành trình phiêu lưu quanh các vùng đồng cỏ, đầm lầy, sa mạc hay đi vào hang động tăm tối để chiến đấu chống lại quỷ dữ. Blizzard đã phải lên tiếng khi cho biết người đảm nhiệm trọng trách thực hiện âm nhạc cho Diablo III không ai khác ngoài Russell Brower, nhạc sĩ đã có nhiều năm kinh nghiệm với 2 tựa game lớn khác của Blizzard là World of Warcraft và Starcraft. Âm nhạc của Diablo III đang được thực hiện rất tốt và thậm chí trong đó còn bao gồm 90 phút ghi-ta do chính Matt Uelmen đã thu âm nhiều năm trước.

Tuy nhiên, theo nhiều game thủ đã chơi qua phiên bản beta của Diablo III thì âm nhạc của trò chơi không thực sự ấn tượng. Phần âm của môi trường như tiếng dế kêu, gió thổi hay nước nhỏ giọt trong các hang động đều được thực hiện rất tốt, giúp người chơi cảm nhận được không gian trong game. Thế nhưng, những yếu tố đó lại khiến game đánh mất đi chất nhạc, điều góp phần đem lại nhiều hưng phấn và cảm xúc cho game thủ khi chơi.

Mặt khác, trong các phiên bản đầu, mỗi khi tiến vào một khu vực nguy hiểm hay sắp đối mặt với các con trùm, giai điệu dồn dập sẽ nổi lên và đem lại cho game thủ cảm giác đứng trước thời khắc sinh tử khi phải chiến đấu hoặc là chết. Đây là điều mà hành trình phiêu lưu và đánh trùm tại Cathedral trong bản beta của Diablo III đã không thực hiện được. Cũng khó có thể đưa ra kết luận vì rất có thể Blizzard còn để dành phần hay nhất cho phiên bản chính thức sắp ra mắt.

Hy vọng khi ra mắt, Diablo III có thể kết hợp được cả phong cách âm nhạc đầy cảm xúc trong Diablo và Diablo II cùng các hiệu ứng không gian tinh tế trong bản beta nhằm đem lại cho người chơi những trải nghiệm ấn tượng và đúng chất "Diablo". Bởi biểu tượng của Diablo luôn luôn gắn liền với lửa!

KHẮC THÀNH

Russell Brower, nhạc sĩ có nhiều năm kinh nghiệm với World of Warcraft và Starcraft

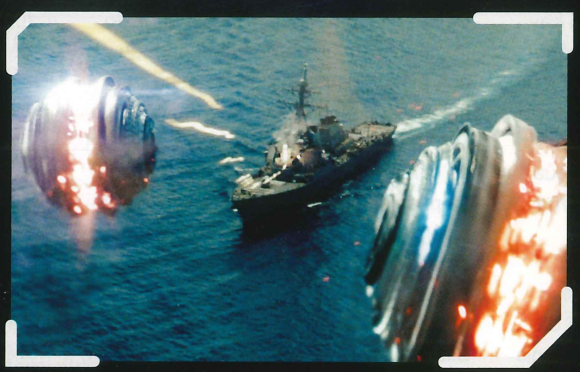
Matt Uelmen, người phụ trách âm nhạc của Diablo và Diablo II

CHIẾN HẠM BATTLESHIP

Battleship là một bộ phim chiến tranh khoa học viễn tưởng dựa theo game cùng tên do hãng Milton Bradley phát triển.

Tựa phim cũng chính là một tựa game lâu đời. Phiên bản game đầu tiên được chơi bằng giấy và bút chì được phát hành từ năm 1931.

Vào năm 1984, Hasbro đã mua lại công ty Milton Bradley và thừa kế những thương hiệu đồ chơi và game hàng đầu thế giới, trong đó có cả Battleship. Là một trong những nhà sản xuất đồ chơi hàng đầu thế giới, Hasbro bắt đầu lên chiến lược đưa những thương hiệu nổi tiếng của mình sang các lĩnh vực mới. Dưới sự điều hành của CEO Brian Goldner trong một thập kỷ vừa qua, Hasbro đã thành công trong việc làm sống lại những thương hiệu cổ của mình. Công ty này đã lấn sân thành công sang nhiều lĩnh vực mới, trong đó các bộ phim bom tấn, truyền hình, giải trí số, xuất bản, hàng tiêu dùng, tác quyền và cả bán lẻ.



Sau sự thành công của các bộ phim chuyển thể từ nguyên mẫu đồ chơi gồm Transformers và G.I. Joe: The Rise of Cobra, Hasbro đã lục lại trong danh sách của mình và tập trung vào Battleship với tiêu chí là dự án từ game sang điện ảnh đầu tiên của mình. Mặc dù vậy, họ hiểu rằng mình sẽ không thể thực hiện được điều đó nếu không giải quyết được một mâu thuẫn đang tồn tại: làm cách nào để biến một sản phẩm được yêu thích thành một tác phẩm điện ảnh mang tính giải trí cao một cách logic.

Bộ phim nói về cuộc giao chiến ác liệt giữa một nhóm người ngoài hành tinh mang tên "The Regents" – những người tới Trái Đất với sứ mệnh xây dựng một nguồn năng lượng trên đại dương và một hạm đội hải quân Mỹ đóng trên vùng biển gần quần đảo Hawaii. Bộ phim cũng phản ánh cái nhìn từ cả hai phe của cuộc chiến, từ góc độ của người ngoài hành tinh, cũng như góc độ của người trên Trái Đất để khán giả biết chính xác đâu là các con tàu của kẻ địch.

Trong quá trình nghiên cứu thực hiện Battleship, các nhà làm phim đã dành thời gian trên các con tàu khu trục của lực lượng hải quân và đã đến thăm Ban chỉ huy chiến dịch đặc biệt (SOCOM) của quân đội Mỹ ở Florida. Tất cả đều ấn tượng với những con người trẻ trong lực lượng công nghệ cao của Hải quân Mỹ tại đây, cũng như những tình huống vô cùng khẩn cấp mà họ được huấn luyện để thích ứng. Đoàn làm phim đã thực hiện rất nhiều thước phim trên các con tàu của Hải quân Hoa Kỳ ngoài khơi trong một khoảng thời gian khá dài. Đây là một điều khá đặc biệt khi bộ phim được cấp phép thực hiện trên năm con tàu khu trục khác nhau trong quá trình sản xuất, cho phép họ có cơ hội được quan sát các con tàu ngoài đại dương và tại cảng, cũng như được tận mắt chứng kiến cuộc sống tại nơi đây.

THANH VÂN

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN: Peter Berg

DIỄN VIÊN: Taylor Kitsch, Rihanna, Brooklyn Decker, Liam Neeson

NGÀY KHỞI CHIẾU: 13/4/2012

BIỆT ĐỘI SIÊU ANH HÙNG THE AVENGERS

Đội ngũ đông đảo các siêu anh hùng đã tụ hợp lại với nhau theo lời triệu tập của Nick Fury, giám đốc của S.H.I.E.L.D (Strategic Homeland Intervention Enforcement Logistics Division) – Tổ chức gìn giữ hoà bình quốc tế. Trong những nỗ lực nhằm tập hợp một đội quân hùng mạnh để bảo vệ nền hòa bình và an ninh toàn cầu trước một kẻ thù không thể ngờ tới. Dù mục tiêu tối thượng là thống nhất được nhóm anh hùng, Nick Fury và người cộng sự lâu năm – Điệp viên Coulson đã phải tìm mọi cách để thuyết phục các anh hùng phối hợp với nhau thay vì chiến đấu chống lại nhau. Điều này vô cùng quan trọng khi tên Loki nguy hiểm và đầy sức mạnh đã chiếm được Cosmic Cube và thu được nguồn năng lượng vô hạn từ nó.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Joss Whedon

DIỄN VIÊN:
Robert Downey, Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner, Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson

NGÀY KHỞI CHIẾU:
27/4/2012

Bộ truyện tranh The Avengers được sáng tạo bởi Stan Lee và Jack Kirby, được xuất bản lần đầu tiên vào tháng 9/1963. Lúc đầu, nhóm siêu anh hùng chỉ bao gồm Iron Man, Thor, The Hulk, Ant-Man và Waspong. Captain America chỉ tham gia vào nhóm trong tập 4 sau khi được giải cứu khỏi một khối băng lớn. Tác giả Stan Lee cho biết: "Một trong những lí do khiến các nhân vật của Marvel thành công đến như vậy là do khi xây dựng họ, chúng tôi đã cố gắng đưa vào cho nhân vật những tính cách thú vị và cả những vấn đề cá nhân nữa. Ví vậy mọi người sẽ hào hứng muốn biết, khi không còn sức mạnh siêu nhiên nữa thì họ sẽ ra sao. Nói cách khác, chúng tôi đã cố gắng biến nhân vật của mình thành những con người đa diện và thú vị."

THANH VÂN

ĐỘI QUÂN SIÊU ANH HÙNG

IRON MAN

Stark đã lưỡng lự nhận lời tham gia với tư cách cố vấn cho Nick Fury tại S.H.I.E.L.D. Nhưng, Stark một lần nữa sử dụng sức mạnh siêu phàm dưới hình dạng Iron Man để cứu lấy thế giới.

CAPTAIN AMERICAN

Chỉ đến khi được Nick Fury triệu tập để cứu thế giới, anh mới nhanh chóng bắt tay vào nhiệm vụ, đeo lên mình chiếc khiên chắn huyền thoại và đem hết sức mạnh, óc lãnh đạo tuyệt vời.

THOR

Với chiếc búa thần Mjolnir có sức mạnh phi thường trong tay, người chiến binh dũng cảm này đã tham gia khối liên minh để góp sức chống lại sự tấn công của Loki.

THE HULK

Giám đốc tổ chức S.H.I.E.L.D đã triệu tập anh, vì ông ấy biết rằng sức mạnh vô song của Banner sau khi biến thân thành Hulk sẽ trở thành tài sản vô giá.

HAWKEYE

Được coi là một trong những nhân vật ưu tú nhất của tổ chức S.H.I.E.L.D, Clint Barton với mật danh Hawkeye thực sự là nhà thiện xạ vĩ đại nhất trên trái đất.

BLACK WIDOW

Điệp vụ Natasha Romanoff của tổ chức S.H.I.E.L.D – thường được gọi là Black Widow là một trong những điệp viên xuất sắc nhất của thế giới cùng với kỹ năng ám sát đối thủ siêu hạng bậc nhất.

Vương Nữ Yên dạo Đầm Sen

TÊN

Nguyễn Lê Minh Trúc
(Đại sứ TLBB 2012)

NHÂN VẬT GAME

Mèo Con

MÁY CHỦ

Ngọa Hổ Tàng Long

CẤP LEVEL

93

NICKNAME

Mitu Kat

NGHỀ NGHIỆP

Sinh viên đại học Cần Thơ

SỞ THÍCH

Chơi TLBB, cosplay, truyện tranh & hoạt hình Nhật Bản.

Yêu em nhiều lắm, người có biết?
Sao nỡ vô tình, tuyết Lạc Dương
Tô Châu nào biết chàng đang khóc
Đại Lý xa rồi, ai nhớ ai...

Một kiếp lang thang, vạn kiếp cầu
Nghìn năm lưu lạc, đợi còn nhớ
Tận cùng số kiếp vẫn phù du,
Kiếp lãng tử ta đâu giữ nổi nàng

Dòng đời xô đẩy nàng ra đi
Thời thì ta đứng chân chốn đây
Gạt nước mắt, mà lòng nhói đau
Chúc nàng hạnh phúc mãi ngày sau
Hạnh phúc bên người, đâu phải ta

Nhìn đi em!
Một kinh kỳ Đại Lý
Khắp nơi nơi mừng đón xuân về
Triệu Thiên Sư khẽ cười trong nắng mới
Thắp hoa đăng rộn rã khắp kinh thành

Nghe đi em!
Nhạc tình trong tim nhỏ
Đang hoà vào hoa cỏ mùa xuân
Để Tuyết Sơn suối không hóa dòng lệ
Một cầu vồng sau cơn bão giông

Cảm ơi em!
Hơi thở của mùa xuân
Chan chứa ấm một tình yêu nồng cháy
Một mùa xuân em đã cho anh

Tự tòng nhất kiến khanh khanh hậu
trần thế giai nhân tổng thị vô

Gã Trai buồn ngồi mãi ải Nhạn Nam
Em trở lại khi đông tàn vừa cấp
Lại hỏi rằng đông có buồn không
Anh bảo rằng đông vẫn ấm lửa hồng

Nam nhi chinh chiến quên ngày tháng
Bảo vệ sơn hà, há ngại chi
Giương đao, vung kiếm thà đổ máu
Nhưng lại yếu lòng trước nữ nhi

Băng qua bao núi muôn trùng tuyết,
Giọt lệ tuôn dài nhớ thương thương.
Hẹn nhau nơi chốn Tây Hồ đó,
Ta cười rạng rỡ trên bước đường.

{ AUDUONGDIBAN }

Vương Ngữ Yên trong TLBB là một trong những giai nhân đẹp nhất mà Kim Dung xây dựng. VNY là người con gái chưa bao giờ động thủ nhưng thuộc lòng tất cả các chiêu thức võ công trong thiên hạ. Đoàn Dự từng phải thốt lên "Tự tòng nhất kiến khanh khanh hậu, trần thế giai nhân tổng thị vô" (Kể từ lần đầu gặp được nàng thì mọi gian nhân trên đời này coi như không còn nữa) khi lần đầu gặp thần tiên tỉ tỉ VNY.

Đội hình Orihimetal kết hợp SeaBlue

Đội Shin thần thánh

Đội Harajuku Yosakoi Ren

SÔI ĐỘNG SẮC MÀU & LỄ HỘI GENKI

Hai ngày ngắn ngủi 14 và 15/04/2012 của lễ hội Hoa anh đào Genki lần đầu tiên tại TP.HCM đã khiến cho trung tâm Sài thành, bán kính 1km quanh công viên 23/9 bừng bừng sức sống và rộn rã với tiếng trống, tiếng sáo nhạc, tiếng hát hò, tiếng gõ nhạc cụ liên hồi.

Đội HSY với bài Hoa Lạc 2012

Đội trống Bati Holic

Đội SeaBlue sôi động

Hanuyo với bài Hibiki (túy quyền)

Đội chủ nhà Yosago giương cao ngọn cờ nhiệt huyết

Mỗi năm tầm giữa tháng tư, cư dân Hà Nội luôn dồn về khu trung tâm để thưởng thức hoa anh đào tươi, ngắm nam thanh nữ tú trong bộ kimono sắc màu, say mê chiêm ngưỡng điệu nhảy Yosakoi uyển chuyển mạnh mẽ. Năm nay đã khác, bạn có thật sự phấn khích nếu biết rằng ngay tại TP.HCM, sinh khí của lễ hội Genki đã bùng cháy?

Genki lần đầu vào Sài thành đã tạo điều kiện cho đội chủ nhà Yosago - từng một thời TP.HCM độc tôn yosakoi - có cơ hội được tận mắt xem sự nhiệt huyết trong vụ đạo tuyệt mỹ của từng đội bạn và cảm nhận được luồng không khí thực sự của yosakoi chính bản.

YOSAKOI - ẢO MỘNG SẮC MÀU GIỮA LÒNG SÀI THÀNH

Chính diện sân khấu là sắc anh đào rực rỡ. Tuy nhiên anh đào tươi không thể góp mặt tô sắc cho Genki Sài thành do cái nắng trên 30 độ C đã khiến cho từng nụ anh đào chớm nở đã héo úa ngay ngày đầu tiên.

Lễ khai mạc hoành tráng với màn biểu diễn trống ba mươi phút ấn tượng đầy mạnh mẽ của nhóm Bati Holic khiến cư dân Sài thành xôn xao hướng chú ý về sân khấu công viên 23/9. Sân khấu bừng sáng với màu sắc rực rỡ của từng đội nhảy yosakoi bắt đầu luân phiên trình diễn vũ điệu của mình với nụ cười tươi mát hạ nhiệt dần cái nắng khắc nghiệt của Sài Gòn. Ngay bên dưới cánh phải sân khấu, đội chủ nhà Yosago đã thể hiện lòng hiếu khách của mình bằng cách không ngừng gào thét, cổ vũ cho các đội bạn trong suốt hai ngày lễ hội.

Ngay giữa trưa nắng như đổ lửa, các đội nghệ thuật của Nhật Bản, Hà Nội và Sài Gòn vẫn không ngừng nhảy múa "máu lửa" với gương mặt tươi rạng ngời. TGG tận mắt chứng kiến một vài thành viên của các đội ngay khi bước xuống cánh gà ngất xỉu vì say nắng. Phải chăng đây chính là hấp lực của điệu nhảy yosakoi?

Bên cạnh những bài nhảy sôi động trẻ trung của SeaBlue và Michinoku Sendai Orihimetal, đội thần thánh Shin, đội nhảy mạnh mẽ JCB – Hokkado là bài nhảy mềm mại, nhẹ nhàng của Harajuku Yosakoi Ren đã khiến cho bữa tiệc yosakoi thêm phần phong phú.

GIAO THOA VĂN HÓA NHẬT, VIỆT

Phần trình diễn của các đội Việt Nam: Ulis, Hanuyo, Taiyo, Huflit, Núi Trúc Sakura, Vina-Acecook,... cũng không kém phần tươi mới qua các bài nổi tiếng như Torakku, Hibiki, Soran Bushi, Hanoi Yosakoi...

Điểm nhấn lễ hội năm nay có hai đội là chủ nhà Yosago và HSY (Hà Nội) có bài nhảy riêng cho mình do thành viên của hai đội tự thiết kế động tác. Đó là bản Hoa Lạc 2012 nhận nhiều lời khen ngợi về sự phối hợp hài hào truyền thống Nhật -Việt của HSY và bản Đồng Gió được sự hưởng ứng nồng nhiệt về vẻ đẹp mạnh mẽ phiêu du, đầy phóng khoáng như làn gió miền Nam của đội chủ nhà mến khách. Và hạt nhân cũng là cao trào của chương trình là bản hát sống của ca sỹ Akira cùng đội nhảy Shin đã khiến cho hàng ngàn con tim của người có mặt hôm đó tan chảy.

Dạo một vòng phía sau sân khấu là các gian hàng ẩm thực và văn hóa nghệ thuật dân gian của Nhật bản như: vớt cá vàng, vẽ chân dung, cờ vây, origami, môtô bay... lúc nào cũng đông đúc và rộn ràng. Dọc hành lang công viên là các bạn trẻ cosplay tạo dáng bên sắc anh đào. Tuy nhiên, do lực lượng an ninh khá dày đặc nên hầu như các bạn rất hạn chế mang theo đạo cụ và vũ khí. Nhìn chung không nhiều bạn trẻ cosplay trong lễ hội, có lẽ mọi người đang dành sức cho Manga Festival 2012 sắp tới.

Kết thúc mùa Genki tuyệt vời là màn nhảy Seichou remix giao lưu chung của toàn thể các đội yosakoi Việt Nam chào khán giả bế mạc chương trình.

HẮC CÔNG TỬ.

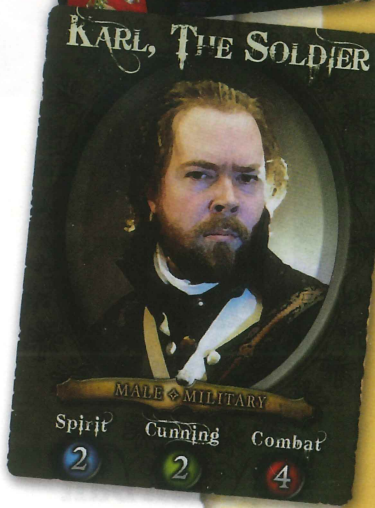
TẠI NGÔI LÀNG NHỎ BÉ SHADOWBROOK DÂN LÀNG LUÔN SỐNG TRONG NỖI SỢ HÃI VỚI SỰ ĐE DỌA CỦA NHỮNG THẾ LỰC MA QUÁI HẮC ÁM ĐANG ẨM ẢNH BÊN TRONG NGÔI LÀNG CÓ LỊCH SỬ LÂU ĐỜI NÀY. BẠN SẼ ĐƯỢC THÂM NHẬP VÀO CHÂU ÂU THẾ KỶ 19, THỜI ĐẠI HOÀNG KIM CỦA MA THUẬT VÀ NHỮNG SINH VẬT HUYỀN BÍ.

A TOUCH OF EVIL
THỢ SĂN QUÁI VẬT

Người sói, ma cà rồng, ma cây, hồn ma trinh nữ, kỵ sĩ không đầu.v.v. tất cả đều có thể được tìm thấy trong trò chơi. A Touch of Evil kết hợp nhiều loại phiêu lưu mạo hiểm, điều tra trinh thám và săn quái vật trong bối cảnh ngôi làng rùng rợn Shadowbrook. Một nhóm những người anh hùng bước vào làng và qua quá trình điều tra, với sự trợ giúp của những người dân làng, lần mò ra được hang ổ và âm mưu của cái ác lẩn lút trong làng và rồi một trận chiến kịch tích diễn ra giữa cái thiện và cái ác. Một cốt truyện quá kinh điển đối với thể loại săn quái vật, nhưng không hề nhàm chán. Chưa kể đến một chi tiết khiến cho trò chơi tăng sức hấp dẫn so với những phim ảnh sách truyện cùng thể loại: đó là cái thiện không phải lúc nào cũng chiến thắng. Thay vì ngồi thưởng thức một câu chuyện một bộ phim diễn ra với tư duy biết trước kết thúc, bạn sẽ chính là một nhân vật trong câu chuyện đó và phải dùng hết khả năng mình để chiến đấu với những thế lực hung ác mạnh mẽ và phải sẵn sàng chấp nhận thất bại. A Touch of Evil là trò chơi dành cho những người tìm kiếm cảm giác như vậy.

Với cách chơi không quá phức tạp, trò chơi có một chiều sâu đáng ngạc nhiên so với sự đơn giản về hệ thống của nó. Người chơi, trong vai một nhân vật của thời đại với những năng lực và sức mạnh khác nhau sẽ tập trung lại trong ngôi làng Shadowbrook nhằm một mục đích duy nhất - tiêu diệt quái vật để bảo vệ cho làng (hoặc kiếm tiền, kiếm danh vọng, tùy vào mỗi người). Trò chơi có thể chơi theo 3 cách chơi khác nhau, mỗi cách chơi có điểm thú vị riêng của mình. Đầu tiên chơi đấu trực tiếp mỗi người là một thợ săn đơn độc tự điều tra và tiêu diệt được cái ác để trở thành anh hùng của làng. Thứ hai là chơi đồng đội. Tất cả cùng chung sức mạnh để chống lại kẻ thù. Cuối cùng là kết hợp cả hai kiểu chơi vừa rồi thành kiểu chơi đấu trực tiếp theo đội, mỗi đội 2-3 thợ săn cùng góp sức tranh đua với những đội đối thủ.

Trò chơi có một số lượng lớn những "con trùm" chống lại bạn. Có nghĩa là mỗi ván, người chơi sẽ chiến đấu với một thế lực ác khác nhau, với những sức mạnh, lâu la cũng như cách tác động lên trò chơi khác nhau. Điều này tăng sức hấp dẫn và khả năng chơi lại cho A Touch of Evil. Ván chơi trước bạn có thể chống lại bá tước Dracula gian manh giảo hoạt với khả năng lẩn tránh và trốn chạy không ai sánh bằng, có thể hút máu người để phục hồi sức mạnh cho mình. Nhưng ván chơi sau bạn

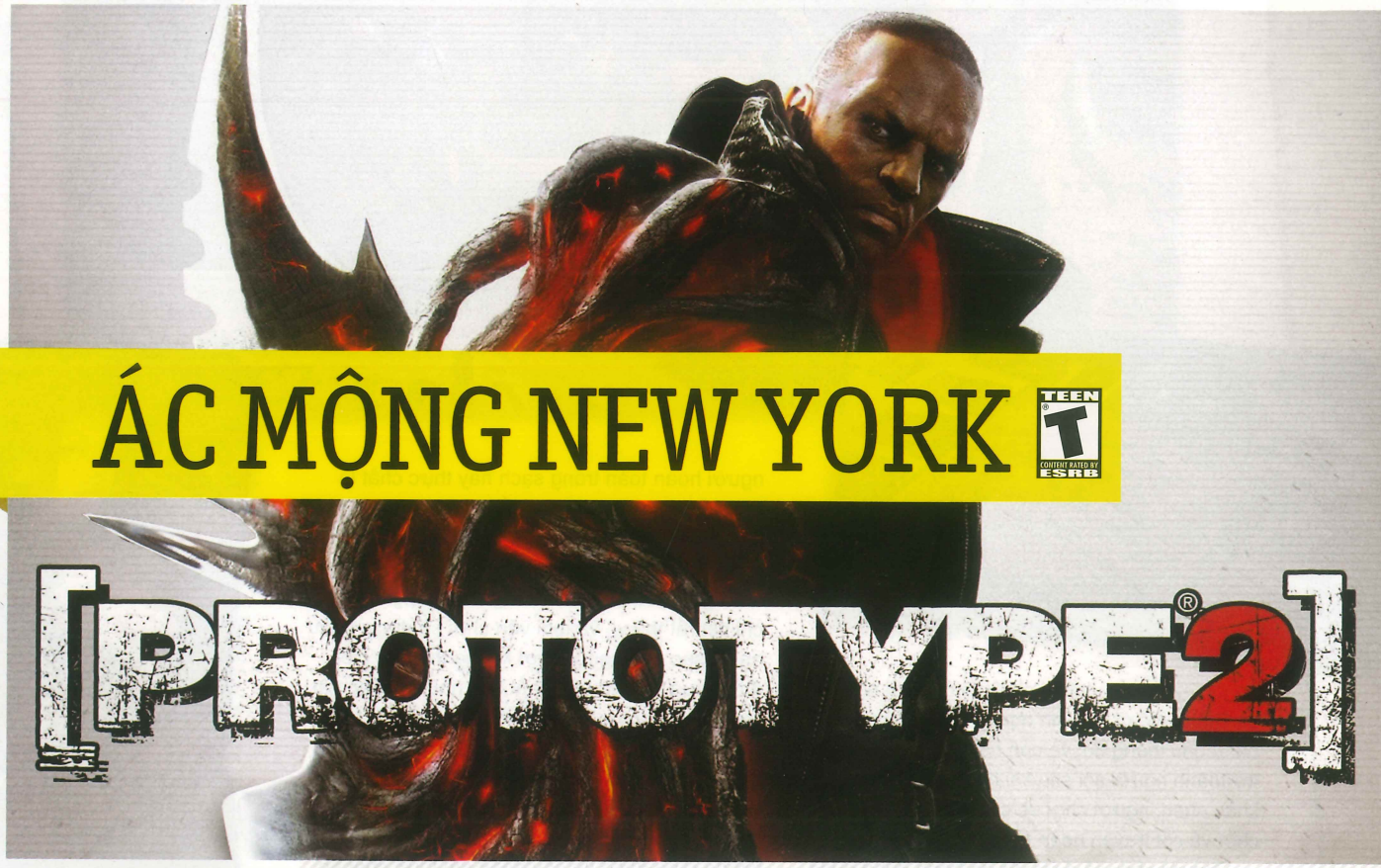


sẽ lại phải đối đầu với người sói mạnh mẽ đi nghênh ngang giữa đường, đánh đâu thắng đó, và còn nỗi lo sợ chính mình trở thành người sói sau khi bị cắn. Với mỗi trùm khác nhau, người chơi sẽ có cảm nhận, cách chơi và cốt truyện hoàn toàn khác.

Người chơi sẽ được tự do hành động đúng với nghĩa phiêu lưu mạo hiểm. Bạn muốn vào thư viện cũ kỹ để tìm kiếm tư liệu thông tin, hay là đi vào rừng ma để tìm quái vật đánh giết, đến với chiếc cối xay gió để tìm hiểu bí mật của nó, vào làng mua sắm vũ khí trang bị, gặp bác sĩ để chữa bệnh... Đúng với cảm giác một thợ săn quái vật, bạn sẽ phải đi khắp nơi tìm kiếm thông tin, tăng sức mạnh cho bản thân bằng cách tập luyện kỹ năng hay đơn giản hơn là mua súng ống vũ khí. Bên cạnh đó người chơi còn phải thể hiện bản lĩnh để lấy được lòng tin của dân làng nhằm có được sự giúp đỡ của họ, điều tra những người có vai vế trong làng để xem những bí mật của họ. Liệu người trưởng làng đáng kính này có bí mật khủng khiếp gì, là một người hoàn toàn trong sạch hay thực chất là tay sai ngầm của thế lực hắc ám, hay thậm chí chính bản thân y là thế lực hắc ám đang đe dọa làng? Hệ thống bí mật và cốt truyện bên dưới những người có vai vế trong làng cũng là một chi tiết rất thú vị, và mỗi ván chơi sẽ được ngẫu nhiên sao cho người chơi không thể nào biết được quá khứ và bản chất của những nhân vật này mà không qua quá trình điều tra kỹ lưỡng. Ngoài việc tăng cảm giác cho câu chuyện, đây cũng là một yếu tố chiến lược vì thông tin chính là sức mạnh, nếu như khi đi chiến đấu với kẻ thù bạn lại dẫn theo hai người dân làng mà bạn tưởng rằng đáng tin cậy trong khi thực chất họ chính là tay sai của cái ác? Khi đó chỉ còn cách nói lời vĩnh biệt với người thợ săn dũng cảm nhưng quá tin người mà thôi.

Với phong cách chơi tập trung mạnh vào hướng tạo cảm giác cho người chơi thay vì tính toán điểm để giành chiến thắng, A Touch of Evil xứng đáng đứng vào hàng một trong những game hay nhất trong thể loại phiêu lưu mạo hiểm. Đặc biệt là trong bối cảnh săn quái vật giữa những ngôi làng và rừng rậm đầy sương mù của Châu Âu huyền bí. Trò chơi thích hợp cho những bạn thích tìm cảm giác mạnh, thích những câu chuyện phiêu lưu rùng rợn và ly kỳ cùng những trận cười thoải mái với bạn bè.

ANH KHOA



ÁC MỘNG NEW YORK

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

PROTOTYPE 2

Gió đã xoay chiều khi chính Alex Mercer ở phiên bản Prototype đầu lại là đối thủ của bạn trong phần hai.

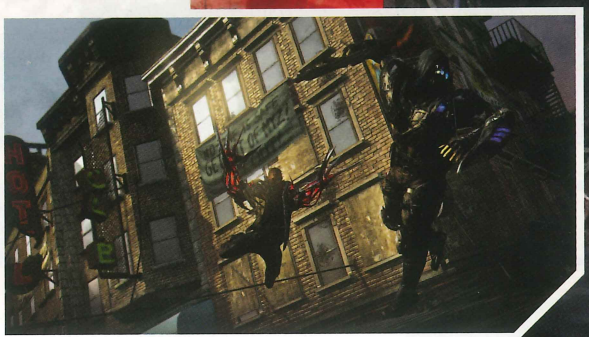
TÊN GAME	Ninja Gaiden Sigma Plus
THỂ LOẠI	Hành động
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Radical Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH	24/07/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3

Khi Prototype được phát hành vào năm 2009, trò chơi đã gây được tiếng vang lớn khi tạo nên một nhân vật "phản anh hùng" Alex Mercer, là kẻ thù của xã hội, mục tiêu săn đuổi của chính quyền và có thân thế bí ẩn. Mặc dù vẫn còn một vài điểm yếu như môi trường và các mô hình vật thể đơn điệu, câu chuyện của Alex Mercer vẫn bán được hai triệu bản, và đủ để thuyết phục Activision làm nên một phiên bản mới của tựa game này.

Thay thế cho Alex Mercer trong Prototype, lần này game thủ sẽ đặt mình vào vị trí của hạ sĩ James Heller, một cựu chiến binh Thủy quân lục chiến (Marine) trở về New York. Gia đình viên hạ sĩ cũng là nạn nhân của Alex Mercer sau cơn đại dịch virus Blacklight. Heller lên đường tìm kiếm kẻ thủ ác để trả thù cho gia đình mình. Nhưng chính anh cũng nhiễm phải virus Blacklight và bắt đầu phát triển nên những quyền năng sinh học của riêng mình. Chúng ta có thể thấy cốt truyện của Prototype 2 trở nên rõ ràng hơn rất nhiều so với phần trước – hoặc ít ra là studio Radical muốn chúng ta tin như thế.

Cũng giống như Mercer, toàn bộ những năng lực siêu nhiên mà Heller có được đến từ năng lực tái sinh và phát triển đáng kinh ngạc của virus, nên người chơi sẽ tìm thấy rất nhiều điểm quen thuộc ở cả hai nhân vật này. Bạn sẽ tìm thấy những kĩ năng quen thuộc như tạo giáp che phủ toàn thân, biến đôi tay thành những lưỡi dao đáng sợ hay chiếc roi dài hiểm ác, nhưng đồng thời Heller cũng có thể học thêm nhiều kĩ năng mới hoặc sử dụng thành thạo tất cả vũ khí hay khí tài quân sự - một lợi thế có được từ nguồn gốc quân nhân của mình. Năng lực ngụy trang thành người khác vẫn tồn tại, nhưng việc qua mặt các thiết bị quan sát hoặc tầm mắt của các binh sĩ quân đội sẽ khó khăn hơn do họ được trang bị một hệ thống AI mới, giúp gia tăng sức chiến đấu cũng như khả năng ứng biến của họ với các tình huống bất ngờ.

Nếu như bạn không thích cách tiếp cận đầy bạo lực của phiên bản đầu, hay muốn tỏ ra mình là một "quý ông" biết cách hành xử? Prototype 2 mang lại một hệ thống Awareness (sự cảnh giác) mới, đánh dấu các mục tiêu bằng hai màu trắng – đỏ nhằm cho biết bạn có thể loại chúng khỏi vòng chiến một cách bí mật hay không. Heller cũng tỏ ra có thể hành xử tốt hơn nhiều so với Mercer: bạn có thể thả các dân thường mà mình lỡ tay bắt nhầm xuống đất một cách nhẹ nhàng, bởi việc "tiêu thụ" họ không còn giúp Heller phục hồi lại lượng máu đã mất. Heller còn nhận được một quyền năng mới hết sức hữu dụng là Sonar, tạo ra một loạt sóng âm lan truyền trong môi trường và phản hồi khi chạm phải các vật thể,



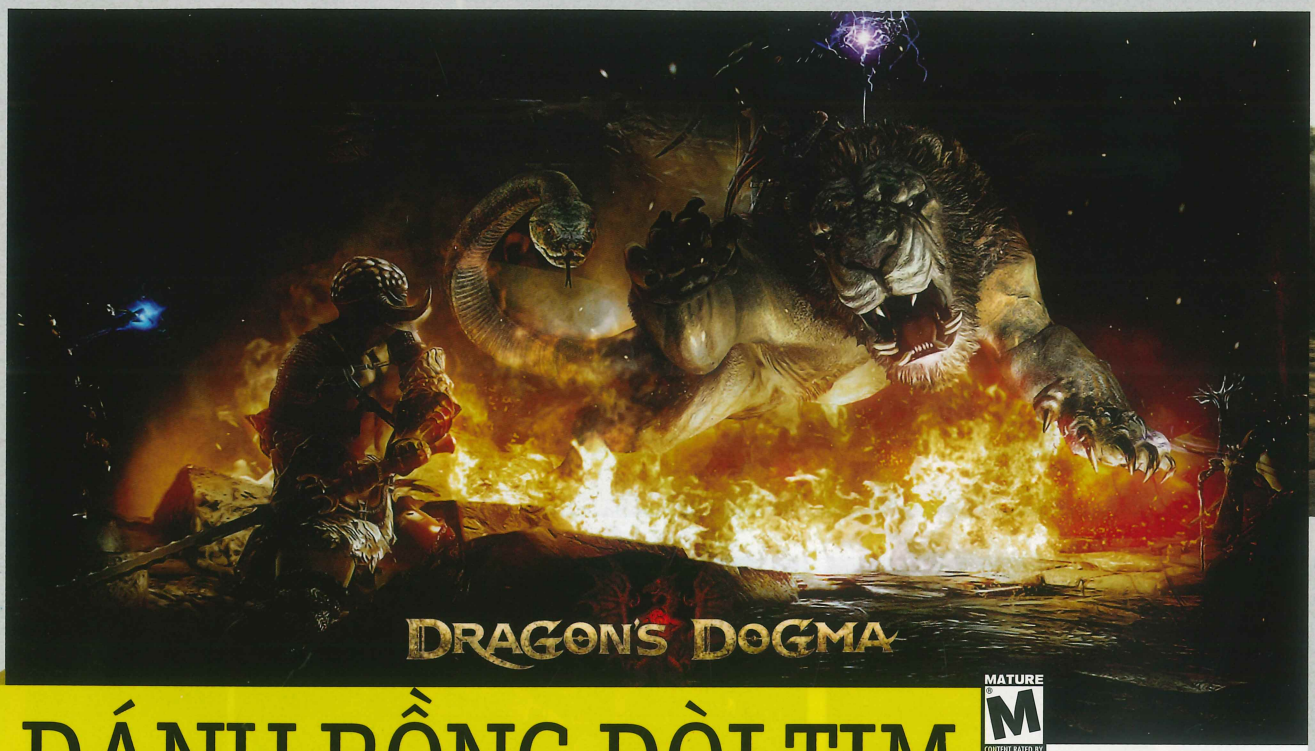
giúp game thủ dễ dàng định vị ra những mục tiêu nguy hiểm nhất giữa đám đông và loại bỏ chúng một cách nhanh nhất.

Một điểm cải tiến rất đáng chú ý của Prototype 2 là việc Heller sẽ được cung cấp một môi trường hoạt động rộng lớn hơn hẳn so với Alex Mercer. Nếu như trong phiên bản đầu, hòn đảo Manhattan là nơi chứng kiến cuộc chiến giữa Alex, lực lượng BlackWatch và những quái vật đột biến, thì trong Prototype 2, nơi này đã biến thành "Red Zone", tức khu vực nguy hiểm mà quân đội và chính phủ đã hoàn toàn mất kiểm soát, và chỉ sức mạnh của virus Blacklight mới giữ được Heller khỏi kết thúc cuộc đời trong bụng một con quái vật nào đó. Những vùng đất xung quanh Manhattan sẽ là "Yellow Zone", nơi bệnh dịch đang lan tràn nhưng vẫn còn nằm trong tầm kiểm soát. Cuối cùng, "Green Zone" là nơi hoàn toàn nằm dưới sự kiểm soát của quân đội chính phủ cũng như lực lượng Black Watch, tương đối an toàn cho những công dân bình thường – trừ Heller và Alex Mercer. Ba khu vực này sẽ chứa đựng nhiều yếu tố khác nhau ảnh hưởng đến lối chơi mà game thủ sẽ được khám phá khi trò chơi chính thức ra mắt.

Bạn có nhớ những tòa nhà phẳng lì, đường phố chỉ toàn một kiểu xe và dân chúng trông như những món đồ chơi bằng nhựa của phiên bản trước? Radical biết rõ tất cả những nhược điểm đó, và họ hứa hẹn sẽ làm nên một Prototype 2 tươi sáng, đẹp mắt và sắc sảo hơn. Nền đồ họa của game sẽ được làm lại dựa trên nền tảng của phiên bản đầu, với nhiều cải tiến mới. Thành phố New York sẽ trở nên sinh động và chi tiết hơn, với các mô hình nhân vật cũng như xe cộ được thực hiện kĩ lưỡng và bóng bẩy nhằm khắc phục sự giả tạo trong phiên bản đầu. Tầm nhìn của nhân vật cũng được nâng cao, cho phép game thủ có thể nhìn thấy các vật thể từ một khoảng cách xa hơn, loại bỏ hiện tượng các tòa nhà thình lình "nhảy" vào khung hình hay biến mất trong tầm nhìn khi game thủ di chuyển trên đường phố.

Phiên bản Prototype 2 dành cho PC sẽ có thêm gói nội dung RADNET bao gồm rất nhiều tính năng độc nhất cho game thủ. Tuy nhiên, điều đáng tiếc là game vẫn không hỗ trợ multiplayer, mà theo lời nhà phát triển thì họ cho rằng đây là điều không cần thiết với một tựa game hành động siêu nhiên như Prototype 2. Dù vậy, Radical vẫn úp mở rằng họ "sẽ suy nghĩ" về khả năng tung ra một bản mở rộng nào đó có tính năng multiplayer, và đồng thời họ cũng đã có những kế hoạch lâu dài để phát triển thương hiệu Prototype của mình. Đây quả là một tin mừng cho những game thủ yêu thích các pha bay nhảy không tưởng trong thế giới của Prototype.

PHẠM LÊ



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ĐÁNH RỒNG ĐỜI TIM

TÊN GAME	Dragon's Dogma
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
NGÀY PHÁT HÀNH	22/05/2012
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PS3, Xbox 360

Là một lựa chọn dành cho những ai đam mê chiến đấu với rồng Dragon's Dogma sẽ "đốt" của game thủ từ 30 đến 100 giờ, tùy theo cách khám phá thế giới mà người chơi lựa chọn.

Một con rồng khổng lồ hung tợn đã biến mất từ nhiều năm bỗng nhiên xuất hiện và tàn phá khắp mọi nơi. Trong lần tấn công vào ngôi làng nhỏ Casadeis, nó cuỗm đi trái tim của nhân vật chính. Tuy nhiên, bằng một sức mạnh kỳ diệu, chàng trai trẻ đã sống sót và cuộc hành trình săn rồng để giành lại trái tim và trả lời cho câu hỏi tại sao bắt đầu.

THÀNH CAPITAL

Các sự kiện trong game chủ yếu tập trung tại thành phố mang tên Capital. Nơi đây chứa tới hơn 200 NPC, không ngừng di chuyển và thực hiện các công việc thường ngày theo đúng một trật tự nhất định. Mỗi người đều có thể nói chuyện với giọng điệu riêng và thực hiện các hành động đặc trưng rất khác biệt.

Capital được xây dựng gần giống như một lâu đài khổng lồ, nằm đơn độc giữa các bức tường lớn và những vùng đất hoang sơ bao quanh. Đó cũng là nơi mà hãng phát triển muốn người chơi dấn thân vào khám phá. Với các thiết lập địa hình đa dạng từ bờ biển, đồi núi, rừng rú hay cao nguyên, game thủ có thể thoải mái sải chân đi dạo ngay từ giây phút đầu.

Xây dựng cả một thế giới mở rộng lớn nhưng các kiến trúc trong Dragon's Dogma được thiết kế thủ công từ các toà nhà cho tới đường xá, không hề có sự sao chép hay cắt dán. Ngoài các thành phố lớn, một vài khu định cư nhỏ vẫn nằm rải rác trên toàn bộ lãnh thổ, trong các khu rừng hay ở thảo nguyên đá sỏi, ẩn chứa những nhiệm vụ phụ thú vị và kỳ lạ. Tất cả những gì người chơi nhìn thấy được ở phía chân trời đều có thể đi đến, chạm vào và khám phá.

Hệ thống nhân vật và bạn đồng hành

Game có hứa hẹn một hệ thống nhân vật khá đa dạng. Không thể thiếu một "bóng hồng" mang tên Kina, một cô gái xinh đẹp dịu dàng nhưng có cá tính mạnh mẽ, là người bạn từ thời thơ ấu của nhân vật chính. Adaro, trưởng làng Casadeis

đồng thời cũng là cha nuôi của Kina. Mặc dù đã có tuổi, ông vẫn rất sung sức và khỏe mạnh; Vua Edmon, người đã từng giết chết một con rồng và đem lại bình yên cho cả vương quốc từ nhiều năm trước. Mặc dù đã ngủ vùi trong vinh quang tại lâu đài Gran Sorren nhưng khi con rồng lớn trở lại, vị vua lại bắt đầu tập hợp quân đội của mình. Eleanor, người vợ thứ ba của vua Edmon.

Hãng phát triển cho biết có 9 lớp nhân vật cho game thủ khám phá là Fighter, Warrior, Mystic Knight, Strider, Ranger, Assassin, Mage, Sorcerer và Magic Arche.

Đi cùng với nhân vật chính là ba bạn đồng hành, một trong số đó sẽ vĩnh đi theo game thủ (người chơi có thể tùy chỉnh diện mạo nhân vật này như chính bản thân), hai người khác có thể thuê từ hệ thống. Bạn có thể ra các lệnh đơn giản cho đám "nhân viên" này như tấn công, đi theo, chữa thương, trợ giúp... bằng một số tổ hợp nút trên tay cầm. Tuy nhiên, thay vì xông xáo khắp nơi giúp chủ nhân diệt quái, đám lính đánh thuê này chỉ có trách nhiệm hỗ trợ cho nhân vật chính. Nhờ những người bạn đồng hành này thu hút sự chú ý của kẻ thù, game thủ có thể tự do đứng ở xa vận nội công tung chưởng hoặc lén lút tiếp cận mục tiêu để leo lên hoặc tung đòn dứt điểm. Khi phải đối mặt với kẻ thù to lớn hơn, những lớp nhân vật có khả năng hồi máu như Mage sẽ luôn cố gắng đảm bảo cho mọi người có lượng HP ở mức an toàn, trong khi cung thủ lo việc dọn dẹp đám đối thủ nhỏ xung quanh và thỉnh thoảng bắn từng loạt tên chí mạng vào mục tiêu chính.

Về giao diện điều khiển và ô trang bị, các chuyên gia thiết kế của Dragon's Dogma đề cao tối đa sự đơn giản, dễ nhìn nhưng vẫn đảm bảo cung cấp đủ thông tin và lựa chọn cho người chơi, thậm chí còn chi tiết hơn nhiều game offline khác. Trong khi đó, bối cảnh game được xây dựng rất rộng lớn và thiết kế chi tiết từ tiền cảnh cho tới hậu cảnh ở xa. Môi trường và thiên nhiên trong game sẽ giống thật từ hòn đá tới bụi cây cho tới những vực sâu không đáy. Tuy nhiên, khác với một số game nhập vai cho phép người chơi gần như bất khả xâm phạm khi rớt xuống từ nơi cao thì với Dragon's Dogma, nhân vật sẽ phải cho "lỗ mũi ăn trầu" cùng với việc mất đi một lượng máu khá lớn nếu vô tình lỡ bước. Mặc dù có cách chơi rất khác biệt, hình ảnh đồ họa của Dragon's Dogma vẫn có nhiều nét giống phong cách của game Skyrim.

CHIẾN ĐẤU ĐA DẠNG VÀ LÔI CUỐN

Người chơi sẽ phải đối mặt với cướp, yêu tinh, quỷ, thú nhỏ cho tới những con quái vật huyền thoại như rắn 9 đầu (Hydra), sư tử đầu chim (Gryphon)... Những con sói (Wolves) sẽ lang thang trong rừng và luôn lởn vởn xung quanh người chơi để chực chờ cơ hội, trong khi đám Harpy Swoop hay lao từ trên cây xuống một cách bất ngờ với những móng vuốt sắc nhọn. Ở một số nơi khác, từng đám yêu tinh ẩn nấp trong các bụi cây dày đặc và sẵn sàng nhảy ra khi cần thiết.

Đối mặt với những quái vật được thiết kế cẩn thận và chi tiết của hãng Capcom, game thủ sẽ không thể chỉ vung kiếm xung quanh hay lao vào chặt chém như điên rồi hi vọng kẻ thù gục ngã. Lấy cảm hứng từ Shadow of the Colossus, golem và boss chính thường có kích cỡ gấp nhiều lần nhân vật trong game và thông thường, người chơi sẽ phải leo lên cơ thể để găm mũi giuơm vào giữa đầu kẻ địch.

Sự linh hoạt và các động tác hoạt cảnh (animation) của nhân vật được các kỹ sư thiết kế chăm chút kỹ lưỡng tới mức một va chạm nhỏ trong khi đánh nhau với quái vật cũng khiến người chơi lảo đảo, tuy nhiên điều này không gây ảnh hưởng tới toàn bộ combo đang được thực hiện. Việc di chuyển trong game cũng sẽ không cứng nhắc và thô kệch, thay vào đó game thủ hoàn toàn có thể "đánh võng", đi chéo hay nhảy nhót một cách vô cùng linh hoạt. Ngoài ra, nhân vật chính cũng phải lồm cồm bò dậy khi bị đẩy ngã hay lúi húi lắp tên vào cung sau khi bắn. Những con thú khi bị đốt cháy sẽ lăn lộn từng vòng một cách đau đớn để cố dập tắt những tàn lửa đang bám trên cơ thể. Không chỉ vậy, hiệu ứng phép thuật, lửa nước sét băng trong game cũng được các "teaser" đánh giá là đẹp mắt, sắc sảo và thú vị.

Thời gian trong game sẽ được quay vòng liên tục từ ngày qua đêm trong vòng 20 phút. Khi đêm xuống, các NPC sẽ về nhà ngủ còn một số kẻ thù đặc biệt sẽ ra khỏi hang săn mồi. Vì vậy, việc tính toán thời gian chính xác sẽ quyết định nhiệm vụ mà người chơi phải thực hiện khó khăn hay đơn giản hơn gấp vài lần.

ƯỚC MƠ THÀNH HIỆN THỰC

Trước đó, trong một buổi trả lời phỏng vấn, giám đốc sản xuất game là Hideaki Itsuno ("cha đẻ" của Devil May Cry 4 và Resident Evil 4) đã chia sẻ rằng trò chơi chính là một ước mơ từ thời còn đi học của mình. Bản thân ông đã trực tiếp lãnh đạo nhóm phát triển khoảng 150 người của Capcom làm việc liên tục trong hơn 2 năm để biến giấc mơ này thành hiện thực.

TRỌNG CÔNG

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

Diablo III

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Blizzard Entertainment | **Phát hành:** Blizzard Entertainment | **Thể loại:** Hành động, nhập vai | **Ngày phát hành:** 15/05/2012

Diablo III viết tiếp câu truyện 20 năm sau các sự kiện xảy ra trong Diablo II. Lúc này Mephisto, Diablo và Baal đều đã bị tiêu diệt, thế nhưng viên Giới thạch-Worldstone từng bảo vệ thế giới khỏi sự xâm nhập của cả thiên đường lẫn địa ngục lại bị phá hủy. Bóng tối một lần nữa lại bao trùm Tristram. Game thủ lại được vào vai anh hùng trong 5 lớp nhân vật với sức mạnh và phép thuật đi khám phá những vùng đất mới của Sanctuary và chiến đấu với ma quỷ để bảo vệ thế giới.

Sniper Elite V2

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Rebellion | **Phát hành:** Rebellion | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 03/05/2012

Là phần tiếp theo của phiên bản đầu năm 2005, Sniper Elite V2 tiếp tục cung cấp cho game thủ những trải nghiệm đích thực về Đệ nhị Thế chiến trong vai một người lính bắn tỉa. Được đặt vào chiến trường nóng bỏng nhất ngay tại thành phố Berlin trong những thời khắc cuối cùng của cuộc chiến giữa lực lượng Đức và Nga, người chơi sẽ có cơ hội thay đổi lịch sử chỉ bằng một viên đạn.

Risen 2: Dark Waters

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Piranha Bytes/Pluto 13 | **Phát hành:** Deep Silver | **Thể loại:** Nhập vai
Ngày phát hành: 27/04/2012

Lấy bối cảnh vài năm sau Risen với cốt truyện, các nhân vật cũng như một hệ thống kỹ năng hoàn toàn mới, Risen 2: Dark Waters sẽ đưa người chơi vào một thế giới bị đại hồng thủy tàn phá và nhân loại bị đẩy đến bờ vực diệt vong bởi các quái vật đến từ đáy sâu đại dương. Người chơi sẽ phải lên đường tìm kiếm những tên cướp biển trú ngụ trên các hòn đảo phía Nam, được cho rằng đang nắm giữ bí mật giúp đẩy lùi lũ quái vật và kết thúc mọi tai ương.

Dragon's Dogma

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Hành động, nhập vai | **Ngày phát hành:** 22/05/2012

Có bối cảnh là một thế giới rộng lớn, Dragon Dogma sẽ đem lại một trải nghiệm hành động độc đáo khi pha trộn các trận chiến thú vị với việc tự do khám phá và tương tác. Cùng 2 đồng đội, người chơi sẽ tạo nên bộ ba chiến binh trên hành trình phiêu lưu đậm chất sử thi nhằm lần theo dấu vết và tiêu diệt một con rồng bí ẩn. Trên đường đi họ sẽ gặp phải những con quái vật to lớn và nguy hiểm, chỉ bằng sự khéo léo và chiến thuật tốt mới có thể giúp bạn sống sót.

Max Payne 3

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Rockstar Studios | **Phát hành:** Rockstar Games | **Thể loại:** Bắn súng
Ngày phát hành: 15/05/2012

Kết thúc Max Payne 2, sau khi rời khỏi cương vị của một thanh tra, Max Payne cũng rời New York và bắt đầu cuộc sống mới với công việc bảo vệ cho một gia đình giàu có ở Sao Paulo, Brazil. Thế nhưng như một định mệnh, anh lại buộc phải chiến đấu với các băng nhóm tội phạm khi mục tiêu chúng nhắm tới lại là thân chủ của anh. Với đồ hoạ đẹp mắt cùng hệ thống súng ống và chế độ chơi mới sẽ đem lại cho game thủ trải nghiệm hành động khó quên.

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 22/05/2012

Ghost Recon: Future Soldier lấy bối cảnh tương lai, khi kỹ thuật quân sự ngày càng phát triển đã thúc đẩy chính phủ các nước xây dựng cho mình những đội quân công nghệ cao. Đó chính là những tinh anh trong tinh anh với kỹ năng chiến trường kết hợp trang bị hiện đại giúp họ trở nên hầu như không thể bị phát hiện, lực lượng này còn được gọi là Ghost. Với hệ thống vũ khí ấn tượng và chế độ chơi nhiều người thú vị, trò chơi sẽ không làm game thủ thất vọng.

Test Drive: Ferrari Racing Legends

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: Slightly Mad Studios | Phát hành: Atari | Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 15/05/2012

Trải nghiệm những vòng đua đẳng cấp thế giới trên những mẫu xe quyến rũ nhất từng được giới thiệu của hãng xe danh tiếng Ferrari. Trò chơi mang lại cho game thủ những thiết kế xe mạnh mẽ nhất trên thế giới trong vòng hơn 70 năm trở lại đây. Game thủ sẽ có thể khám phá lịch sử xe đua của Ferrari từ các mô hình xe mới nhất cho đến những chiếc xe huyền thoại đã thống trị lịch sử bộ môn đua xe.

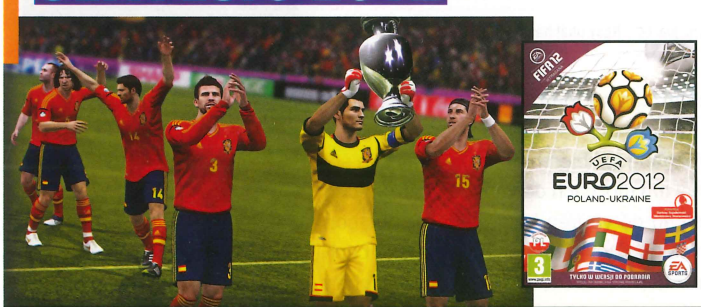
Game of Thrones

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Cyanide | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Nhập vai
Ngày phát hành: 15/05/2012

Trò chơi thể loại phiêu lưu, nhập vai được lấy cảm hứng từ bộ tiểu thuyết cùng tên bán chạy nhất của tác giả George R.R. Martin, từng đoạt giải thưởng quốc tế và đã được dựng thành phim. Người chơi sẽ được hoá thân thành các nhân vật trong cuộc chiến giữa các gia tộc với mưu đồ là thống trị vương quốc Westeros. Bên cạnh đó là cuộc đấu tranh chống lại thế lực hắc ám sắp trở về xâm chiếm thế giới.

UEFA Euro 2012

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** EA Sports | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 25/04/2012



UEFA Euro 2012 là phiên bản mở rộng của FIFA 12 nhằm đem lại không khí phấn khích của giải vô địch UEFA với sự tham dự của 50 đội tuyển bóng đá châu Âu và diễn ra trên 8 sân vận động. Tất cả yếu tố của một trong các sự kiện thể thao lớn nhất hành tinh này sẽ được EA tái hiện một cách hoàn hảo nhất. Người chơi sẽ có thể dẫn dắt đội tuyển ưa thích của mình từ vòng loại tiến dần đến bục vinh quang hay cùng bạn bè tranh tài qua các trận đấu trực tuyến.

Battleship

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Double Helix | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Bắn súng
Ngày phát hành: 15/05/2012

Trò chơi có nội dung tương tự bộ phim hành động "bom tấn" cùng tên đang được công chiếu. Kết hợp giữa thể loại mô phỏng chiến lược với lối chơi bắn súng góc nhìn thứ nhất, người chơi sẽ vào vai Cole Mathis, một chuyên gia quân sự đang mắc kẹt tại quần đảo Hawaii. Game thủ sẽ vừa chiến đấu trên bờ biển đồng thời chỉ huy lực lượng hải quân bao gồm tàu sân bay, tàu khu trục, tàu tuần dương và cả tàu ngầm USS Missouri huyền thoại.

Men in Black: The Videogame

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Fun Labs | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 22/05/2012

Trò chơi giới thiệu cuộc phiêu lưu độc lập nhưng được thiết kế để ra mắt đồng thời với việc phát hành toàn cầu của bộ phim Men In Black III. Vẫn giữ đúng tinh thần nguyên bản của bộ phim, lối chơi bắn súng góc nhìn thứ nhất được pha trộn với các màn hành động nhẹ nhàng, hài hước. Người chơi sẽ vào vai nhân viên ưu tú nhất trong lực lượng gìn giữ hòa bình của vũ trụ nhằm chống lại cuộc xâm lăng của các sinh vật ngoài hành tinh.

Mario Tennis Open

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 20/05/2012

Mario lại tái xuất trong trò chơi quần vợt nổi tiếng trên hệ máy 3DS. Mario Tennis Open sẽ tập trung vào những pha đánh và đỡ bóng với thao tác riêng đòi hỏi phải thực hiện nhanh ngay trên màn hình cảm ứng. Ngoài ra, game còn cho phép quan sát quanh sân đấu bằng cách xoay máy 3DS nhờ công nghệ con quay hồi chuyển. Game hỗ trợ 4 người chơi cùng một lúc thông qua wifi và cạnh tranh trên bảng xếp hạng được cập nhật hàng tháng.

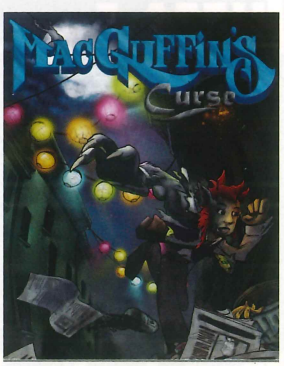
Mortal Kombat

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** NetherRealm Studios | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 01/05/2012

Sau nhiều thế kỷ trôi qua, Hoàng đế Shao Kahn cuối cùng đã đánh bại Raiden và các đồng minh của hắn. Đối mặt với nguy cơ diệt vong, Raiden chỉ còn một cơ hội cuối cùng là phải nhờ sức mạnh của Earthrealm. Để lật ngược tình thế, Raiden phải tấn công Shao Kahn ngay khi ông dễ bị tổn thương nhất trong quá khứ. Với hình ảnh độ phân giải cao cùng nhiều chế độ chơi mới, Mortal Kombat hứa hẹn là game đối kháng đáng chơi trên PS Vita.

MacGuffin's Curse

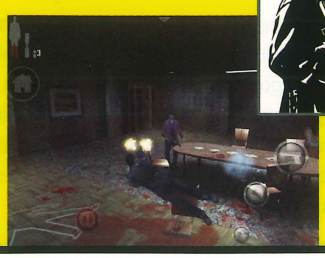
Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Brawsome | **Phát hành:** Ayopa Games | **Thể loại:** Phiêu lưu, giải đố | **Ngày phát hành:** 25/04/2012



Trong một lần trộm cắp tại bảo tàng, tên trộm Lucas MacGuffin phát hiện mình đã bị ràng buộc bởi một lá bùa cổ xưa bí ẩn. Với năng lực biến hình giữa người và sói vừa có được, anh phải tìm mọi cách để vượt qua các chướng ngại, giải quyết các câu đố và trên hết là thuyết phục con gái mình chấp nhận sự thật. Với hình ảnh mang phong cách hoạt hình cùng âm nhạc lôi cuốn, người chơi theo chân MacGuffin trong hành trình tìm lại bản thân.

Max Payne

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Rockstar Games/Remedy | **Phát hành:** Rockstar Games | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 26/04/2012



Max Payne dành cho android được làm lại từ phiên bản đầu tiên trên hệ PC xuất hiện cách đây 10 năm. Game sẽ có hình ảnh với độ phân giải cao, kết nối mạng xã hội cùng với nhiều tùy chọn điều khiển. Câu chuyện trong game xoay quanh một thanh tra cảnh sát tại New York, người đã hứng chịu bi kịch khi vợ cùng đứa con gái nhỏ bị sát hại, sự nghiệp lụi tàn, bạn bè và đồng nghiệp bị trừ khử... Và anh đã quyết tâm tìm kẻ đứng sau tất cả.

Ngọc Trinh cosplay Chân Long Giáng Thế

CHÂN LONG GIÁNG THẾ

SÁNG TẠO CÁCH NGHĨ KHÁC BIỆT CÁCH CHƠI

Có thể nói, đây là tựa webgame hiếm hoi mang lại cho người chơi cảm giác hồi hộp xen lẫn tò mò rất thú vị ngay từ những khoảnh khắc đầu tiên. Mở cửa Open Beta chính thức từ ngày 11/04/2012, trò chơi lập tức nhận được sự ủng hộ đông đảo của giới game thủ Việt.

Với 6 nhân vật bao gồm cả nam lẫn nữ, chia đều ra 3 môn phái chính là Võ Thánh, Phi Vũ, và Kiếm Linh. Trò chơi được mô tả là sự kết hợp hoàn hảo giữa yếu tố nhập vai và chiến thuật. Với yêu tố nhập vai, người chơi có khả năng di chuyển tự do nhân vật bằng chuột hoặc bốn phím W,S,D,A.

Yếu tố chiến thuật thể hiện rõ nét khi Chân Long Giáng Thế cho phép người chơi tuyển mộ thêm đồng đội, vốn là các NPC mà bạn gặp khi thực hiện nhiệm vụ để đưa vào đội hình. Bên cạnh đó, bạn sẽ lựa chọn sử dụng nhiều loại trận hình khác nhau nhằm phát huy tối đa thế mạnh của những NPC mà mình đang sử dụng. Quá trình tuyển mộ, rèn luyện rồi thêm thắt vũ khí cho các NPC đi theo y hệt như một nhân vật chính khiến game thủ cảm thấy bị cuốn hút không ngừng.

Điểm nhấn đáng chú ý nhất ở là game không để người chơi đoán trước được điều gì đang chờ đợi mình ở phía trước khi sử dụng cách mở khóa lần lượt tính năng theo cấp độ. Do đó người chơi luôn cảm thấy rằng có động lực thôi thúc để khám phá xem còn điều gì mới mẻ hơn ở cấp độ tiếp theo. Khi thực hiện nhiệm vụ, giống như đang xem một bộ phim. Cách kể chuyện, đối thoại giữa các nhân vật theo kiểu J-RPG (game nhập vai Nhật Bản) kết

THÔNG TIN VỀ CHÂN LONG GIÁNG THẾ

1. Trò chơi lấy bối cảnh thế giới Thần – Ma thời thượng cổ của Trung Quốc, trong đó nhân vật chính là hậu duệ của thần Nữ Oa, trên hành trình hàng yêu diệt quỷ, tu thành tiên đạo.

2. Trò chơi là webgame không cần download cài đặt, có thể chơi được trực tiếp tại địa chỉ trang web http://chanlong.sgame.vn

3. Chân Long Giáng Thế tiến hành Open Beta đúng 11h04 ngày 11/04/2012, với sự ra mắt của máy chủ Kim Long

4. Sau 3 ngày ra mắt, trò chơi đã mở cửa tới 9 máy chủ

5. Hoa hậu Ngọc Trinh đã được chọn làm đại diện hình ảnh cho game và gây tiếng vang lớn với bộ ảnh "Ngọc Trinh – Giữa ranh giới thiện ác"

6. Tại Trung Quốc và Hàn Quốc, Chân Long Giáng Thế đều đứng đầu các bảng xếp hạng game của năm 2012, với hơn 4000 máy chủ và gần 170 máy chủ mới mở mỗi tuần

hợp với nhiều đoạn cắt cảnh (cutscene) làm game thủ chú ý hơn vào cốt truyện.

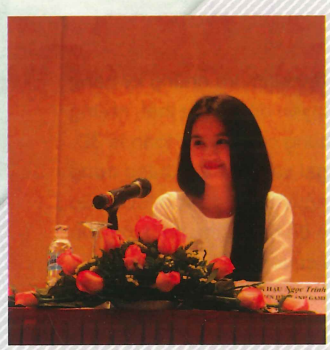
Thách thức từ trò chơi đã khiến giới game thủ phấn khích thật sự. Để vượt qua các cửa ải trong trò chơi là điều không phải dễ dàng. Tuy nhiên, khi hạ được các con trùm thì các phần thưởng nhận được vô cùng tương xứng.

Hệ thống PVP của trò chơi cũng là một điểm cộng lớn và gây sức hút mạnh. Với cách thức khiêu chiến trên Võ đài theo từng cấp độ tương ứng, thứ tự xếp hạng luôn thay đổi đến chóng mặt khi người chơi muốn so tài cao thấp. Chưa kể đến các giải đấu PVP tranh thiên hạ đệ nhất diễn ra hàng tháng, và hệ thống liên đấu server đầy sức hấp dẫn ở phía trước.

Tham gia Chân Long Giáng Thế giống như bước vào một cuộc du ngoạn qua nhiều vùng đất khác nhau mà tại mỗi nơi, nhân vật của người chơi sẽ học được cho mình thêm rất nhiều điều mới lạ ngoài dự tính. Chừng đó thôi cũng đủ để trò chơi trở nên nổi bật hơn giữa một rừng game có nội dung tương tự nhau đang vận hành tại thị trường Việt Nam hiện nay.

Sáng tạo trong cách nghĩ, khác biệt trong cách chơi, đó là điều mà trò chơi Chân Long Giáng Thế đang từng bước chinh phục game thủ Việt Nam.

TRUNG THÀNH



NGỌC TRINH "YÊU" CHÂN LONG GIÁNG THẾ

Ngày 9/4/2012, lễ giới thiệu sản phẩm Chân Long Giáng Thế của SGame đã được tổ chức tại khách sạn Daewoo, Hà Nội. Sự kiện với sự góp mặt của hoa hậu Ngọc Trinh trong vai trò đại diện hình ảnh trò chơi.

Trinh bộc bạch, cô đã và đang là một game thủ. Khi chơi thử Chân Long Giáng Thế, cô hoàn toàn bị chinh phục bởi hình ảnh, nội dung và phong cách chơi của game, đồng thời bày tỏ vinh dự được trở thành hình ảnh đại diện của Chân Long Giáng Thế.

Tại buổi lễ, SGame đã giới thiệu về những nét đặc sắc của trò chơi như sự kết hợp hoàn hảo giữa nhập vai và chiến thuật, hệ thống trận hình, vượt ải và hệ thống chiến đấu liên server. Ngoài ra, NPH còn tuyên bố sẽ hợp tác phát hành Chân Long Giáng Thế cùng ba đơn vị VNG, FPT và VTC.

Cùng thời điểm này, trang chủ và diễn đàn của trò chơi đã mở cửa. Ngày Open Beta chính thức không reset nhân vật của Chân Long Giáng Thế là 11g04 ngày 11/04/2012.

HỆ THỐNG MỞ KHÓA CHỨC NĂNG GAME

Điều đặc biệt ở Chân Long Giáng Thế là những chức năng của game được mở khóa sau khi hoàn thành mạch nhiệm vụ chính chứ không có sẵn ngay khi bắt đầu, giúp cho tân thủ có thể dễ dàng làm quen với trò chơi. Dưới đây là các mốc cấp độ dự kiến có thể mở khóa các chức năng chính:

Lv 1-10: Mở chức năng trận hình, kỹ thuật, phụ bản

Lv 12-15: Hảo hữu và luyện công

Lv 17-19: Quân đoàn và võ đài

Lv 20-23: Bang hội, boss chiến, mệnh cách, doanh chiến

Lv 24-26: Phụ bản boss tinh anh

Lv 40-50: Thỉnh kinh và hệ thống thành tựu

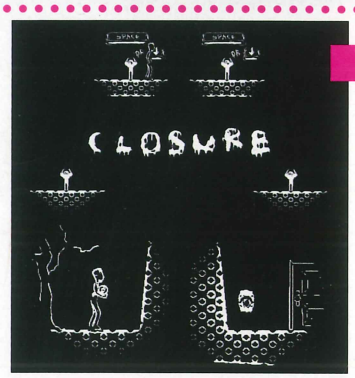
Lv 50-60: Phong linh và lục đạo luân hồi

"Nóng hổi" mới ra lò

Legend of Grimrock

Trong game, một nhóm tù nhân bị đày tới các ngọn núi hẻo lánh. Họ đã tìm ra những đường hầm, hang động và những ngôi mộ cổ được xây dựng bởi một nền văn minh đã tàn lụi từ lâu và sẽ phải vượt qua những thử thách đó để tìm lại tự do cho mình. Bạn phải thu thập những bộ giáp sắt, mũ sắt hay thậm chí là những loại vũ khí như kiếm, rìu, dao... để bảo vệ mình chống lại những con quái vật. Game có đồ họa khá đẹp, cốt truyện lẫn gameplay đã tạo được cho người chơi những cảm giác nghẹt thở khi đối đầu với những con quái vật và đau đầu khi đi tìm những đồ vật đang ẩn mình trong bóng tối.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Nhập vai • **Phát hành:** Almost Human Ltd. • **Phát triển:** Almost Human Ltd. • **Ngày phát hành:** 11/4/2012



CLOSURE

Một tựa game giải đố khá độc đáo và sáng tạo. Điểm đặc biệt trong game là người chơi phải biết vận dụng ánh sáng để vượt qua những thử thách. Bạn sẽ đi lại thoải mái ở những vùng có ánh sáng còn những nơi không có ánh sáng sẽ trở thành những hố đầy cạm bẫy. Người chơi phải điều chỉnh ánh sáng một cách hợp lý, đó là chìa khóa giúp bạn giải quyết bài toán để bước sang những màn chơi tiếp theo. Đây là một tựa game rất hấp dẫn, đầy thử thách đối với những ai yêu thích thể loại giải đố.

Hệ máy: PS3 • **Thể loại:** Giải đố • **Phát hành:** Eyebrow Interactive • **Phát triển:** Eyebrow Interactive • **Ngày phát hành:** 27/3/2012

TrialsEvolution

Một cơ hội tốt để những người mê mô-tô địa hình thử kiểm tra những kỹ năng của mình. Trò chơi sẽ làm bạn kinh ngạc với sự chuyển động như thật, những chướng ngại phức tạp, những cú nhảy và tất cả khung cảnh hoàn toàn là 3D. Bạn cần rất thận trọng để vượt qua mọi chướng ngại và giữ thăng bằng trong khi lái. Bạn cần phải đi xuyên qua nhiều chỗ nguy hiểm để vào level tiếp theo. Gameplay không quá khó nhưng đủ lôi cuốn để game thủ phải tốn khá nhiều thời gian để vượt qua. Game có tổng cộng 60 màn đua.

Hệ máy: Xbox 360 • **Thể loại:** Racing • **Phát triển:** RedLynx • **Phát hành:** Microsoft • **Ngày phát hành:** 18/4/ 2012

The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition

Phiên bản này sẽ tiếp nối câu truyện về Geralt sau vụ ám sát hụt hoàng tộc Temerian. Geralt sẽ theo dấu những kẻ ám sát nhà vua để tìm ra tổ chức đứng đắng sau những âm mưu đó. Phiên bản trên Xbox 360 có nội dung giống như bản cập nhật trên PC trước đây, nhưng hệ thống nhiệm vụ được bổ sung phong phú hơn. Bên cạnh đó còn có những nhân vật và địa danh chỉ có trên console. Hình ảnh trong game cũng được tối ưu hóa và sắc nét hơn.

Hệ máy: Xbox 360 • **Thể loại:** RPG • **Phát hành:** Warner Bros. Interactive • **Phát triển:** CD Projekt Metropol5ps Software House • **Ngày phát hành:** 17/4/ 2012

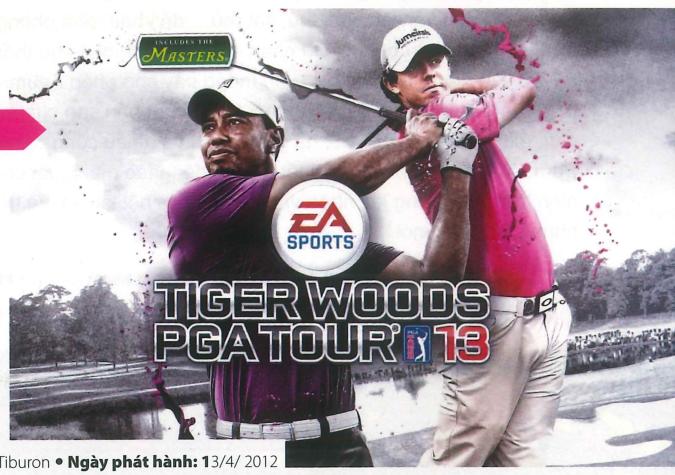
Genre: Strategy RPG • **Thể loại:** PlayStation Vita • **Phát hành:** NIS • **Phát triển:** NIS • **Ngày phát hành:** 17/4/ 2012

Disgaea 3: Absence of Detention

Ở Học viện Ma quỷ, những hành động quậy phá, trốn học được xem là chuẩn mực để đánh giá học trò. Càng quậy nhiều thì càng có cơ hội giành được danh hiệu học sinh ưu tú (Honor Student), ngược lại những gì được khen ngợi ngoài đời thực thì ở đây bị coi như vô kỷ luật. Người chơi sẽ vào vai Mao - con trai của Ma Vương cai quản Netherworld. Người chơi tìm cách lật đổ cha mình để trở thành chúa tể địa ngục. Absence of Detention là bản port của Disgaea 3: Absence of Justice của hệ máy PS3.

Tiger Woods PGA Tour 13

Một tựa game thể thao về đánh golf bán chạy nhất trên thế giới. Tiger Woods PGA Tour 13 sẽ có thêm nhiều tính năng mới về cách tính lực đánh, cách điều khiển khi swing. Sẽ cập nhật thêm nhiều sân mới như PGA National, The Ocean ở Kiawah Island, Royal County Down... và cả nhân vật mới như Ben Crane, Rory McIlroy, Hunter Mahan... Nhưng có lẽ tính năng nổi bật và thu hút nhất của phiên bản này là tích hợp ứng dụng kinect. Người chơi sẽ không còn cầm bộ điều khiển và bấm nút nữa mà sẽ điều khiển bằng cử động của cơ thể, tạo được cảm giác thú vị như đang chơi golf thật sự.



Hệ máy: X360 • **Thể loại:** Thể thao • **Phát hành:** Electronic Arts • **Phát triển:** Tiburon • **Ngày phát hành:** 13/4/ 2012

Blacklight: Retribution

Một tựa game MMOFPS có nền đồ họa tuyệt vời. Những game thủ khó tính nhất cũng khó có thể tìm thấy lý do để phàn nàn về phần hình ảnh của game. Ngoài các loại vũ khí cá nhân thông thường, game thủ còn có thể tìm thấy những thứ vũ khí hạng nặng hoặc giả tưởng. Hoạt động hoàn toàn miễn phí, Blacklight cho phép người chơi thưởng thức mọi tính năng của nó một cách tự do và thoải mái, đồng thời có thể mua các vật phẩm hỗ trợ không ảnh hưởng đến gameplay như tăng kinh nghiệm, tiền bạc hoặc trang trí từ cash shop.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** FPS • **Phát hành:** Perfect World Entertainment • **Phát triển:** Zombie • **Ngày phát hành:** 3/4/ 2012

SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR

Game nói về một cô gái bí ẩn tên là Maya - người luôn núp dưới bóng của ngôi nhà cổ. Người chơi có nhiệm vụ giúp đỡ Maya tìm lại tự do khỏi người đàn bà áo đen độc ác. Bằng cách sử dụng hệ thống camera của 3DS, người chơi có thể quan sát được Maya trong môi trường xung quanh cũng như các sự kiện kỳ lạ khác đang diễn ra. Với tính năng này, người chơi sẽ được đưa vào thế giới những hồn ma một cách chân thực, thú vị nhất, mang đến cho người chơi những trải nghiệm kinh dị 3D thật khó quên.

Hệ máy: Nintendo 3DS • **Thể loại:** Phiêu lưu • **Phát hành:** Nintendo • **Phát triển:** Tecmo • **Ngày phát hành:** 13/4/ 2012

Skullgirls

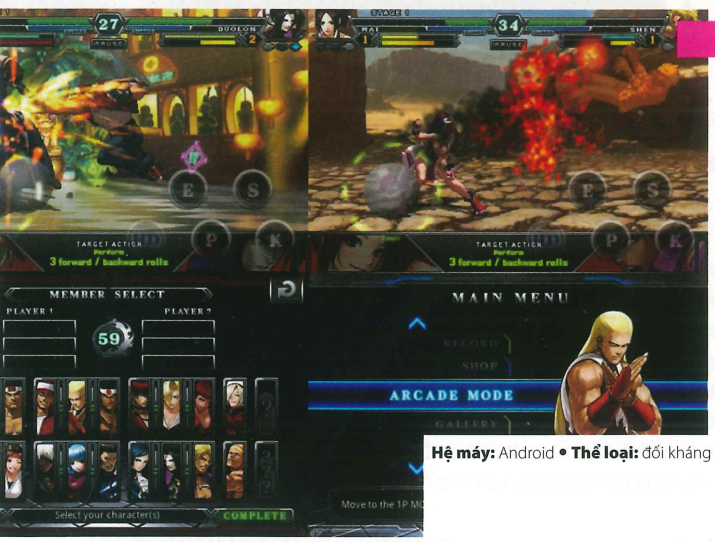
Trong game bạn sẽ có thể điều khiển một trong tám chiến binh nữ dũng mãnh của thế giới Dark Deco. Skullgirls là một trò chơi đặc biệt bởi nó chỉ có toàn nhân vật nữ. Mỗi người đều được thiết kế bởi những ý tưởng quái chiêu. Đồ hoạ của game hoàn toàn là vẽ tay, từ các nhân vật cho tới hình nền. Điều này khiến cho hình ảnh của Skullgirls nhẹ nhàng và dễ thương. Nhưng đây là tựa game đối kháng thực thụ, với những trận đấu gay cấn nhưng rất cân bằng.

Hệ máy: PlayStation 3 • **Thể loại:** Fighting • **Phát hành:** Autumn Games • **Phát triển:** Reverge Labs • **Ngày phát hành:** 10/4/ 2012

Blades of Time PC

Được trang bị súng ống và cây katana sắc bén, người chơi sẽ vào vai Ayumi đối đầu với các quái thú, sát thủ… để khám phá những bí mật trên hòn đảo châu báu. Điểm nhấn của game chính là hệ thống quay ngược thời gian Time Rewind. Hệ thống này cho phép Ayumi quay trở về thời điểm trước đó, đồng thời tạo ra một bản sao của mình để giúp giải quyết các câu đố, hạ gục kẻ thủ và nhiều công dụng khác. Bản sao mới sẽ thực hiện lại tất cả các động tác mà người chơi thực hiện trước đó, trong khi nhân vật chính có cơ hội làm lại và tiến hành những thao tác mới.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Konami • **Phát triển:** Gaijin Entertainment • **Ngày phát hành:** 18/4/ 2012



THE KING OF FIGHTERS

Một trong những tựa game đối kháng ăn khách nhất mọi thời đại nay đã có mặt trên thiết bị Android. Phiên bản này được làm lại dựa trên The King of Fighters XIII. Trò chơi sẽ hỗ trợ 20 đấu sĩ quen thuộc của loạt game như Kyo Kusanagi, K', Ash Crimson và Billy Kan, 5 chế độ chơi khác nhau và các nội dung bao gồm các bức hình concept art cho phép người chơi mở khóa. Game yêu cầu Android 2.1 trở lên.

Hệ máy: Android • **Thể loại:** đối kháng • **Phát hành:** SNK Playmore • **Phát triển:** SNK Playmore • **Ngày phát hành:** 10/4/2012

Total War Battles: Shogun

Phiên bản dành cho iPhone này có cùng bối cảnh như trong Total War: Shogun II trên PC. Game kể về câu chuyện báo thù cho gia quyến của một samurai. Quyết tâm báo thù sôi sục đã đưa chàng samurai này vào một cuộc chiến ác liệt nhằm giành quyền kiểm soát Mạc phủ (Shogunate) - tổng hành dinh và chính quyền của tầng lớp võ sĩ Nhật Bản. Bạn phải xây nhà, phát triển và nâng cấp quân đội... không khác gì trên PC. Đây là một tựa game chiến lược thời gian thực tuyệt vời trên di động.

Hệ máy: iPhone • **Thể loại:** Chiến lược thời gian thực • **Phát hành:** SEGA • **Phát triển:** Creative Assembly • **Ngày phát hành:** 19/4/ 2012

Thỏa thích nhắn tin miễn phí cùng bạn bè với FPT Chat

FPT vừa chính thức giới thiệu ra thị trường ứng dụng FPT Chat (tích hợp sẵn trên một số dòng điện thoại FPT) với nhiều tính năng miễn phí nổi bật. Đây thực sự là ứng dụng hữu ích, đặc biệt đối với các bạn teen thích "tám" chuyện hàng giờ liền qua tin nhắn.

Gửi tin nhắn miễn phí là "khái niệm" đã không còn quá xa lạ đối với nhiều bạn trẻ. Tuy nhiên, ứng dụng này mới chỉ xuất hiện trong các smartphone sử dụng hệ điều hành cao cấp, giá thành đắt. Vì thế, việc FPT cho ra đời FPT Chat - Ứng dụng Việt đầu tiên có khả năng sử dụng ngay cả trên những chú dế phổ thông (vốn bị coi là những "cục gạch di động") là một thông tin rất đáng quan tâm đấy nhé.

TIẾT KIỆM TỐI ĐA CHO NGƯỜI DÙNG

Quả thật, đây là tiêu chí trọng tâm nhất mà FPT hướng đến khi tung ra FPT Chat. Nó cho phép bạn trao đổi tin nhắn miễn phí với bạn bè của mình nếu chú dế có kết nối Wi-Fi. Hoặc nếu sử dụng kết nối 3G hay GPRS, bạn cũng chỉ phải trả một mức chi phí "siêu rẻ" cho nhà mạng. Hiện tại, mức cước dữ liệu trung bình của nhà mạng là 1 đồng / 1 KB. Như vậy, 1 tin nhắn thông thường sẽ chỉ hết khoảng 1 đồng.

Với bạn teen nào thích công nghệ "hoành tráng" hơn, FPT Chat còn đáp ứng đầy đủ thông qua tính năng ghi âm, chụp ảnh vào tin nhắn và gửi đi trực tiếp. Nếu bạn bè của bạn dùng FPT Chat, họ sẽ nhận được hình ảnh, âm thanh trực tiếp ngay trong ứng dụng. Còn đối với ai chưa đăng ký sử dụng FPT Chat, họ sẽ nhận được liên kết đến hình ảnh, âm thanh bạn gửi và xem được dễ dàng thông qua liên kết đó trên website.

Một điểm nhấn thú vị khác là tài khoản FPT Chat chính là số điện thoại của bạn. Do vậy, bất kỳ ai nằm trong danh bạ điện thoại dùng FPT Chat đều được cập nhật ngay trong danh sách "Người quen". Không những thế, người dùng còn có thể gửi tin nhắn kèm theo những emoticon hết sức dễ thương, chia sẻ những cảm xúc vui buồn của mình vào trong tin nhắn. Không những thế, bạn có thể thay đổi hình ảnh đại diện (avatar), tên hiển thị và chữ ký (status) để bạn bè liên tục update thông tin của mình và ngược lại.

CHỦ ĐỘNG HƠN TÍNH NĂNG PUSHMAIL

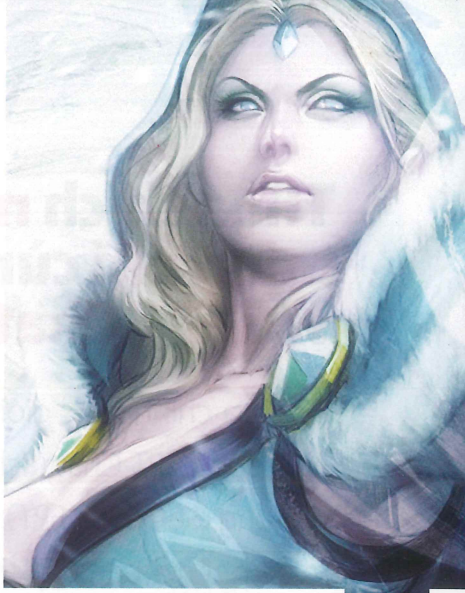
Tính năng "tuyệt cú mèo" nhất của FPT Chat là tính năng Push mail rất tiện lợi, giúp người dùng quản lý tốt hộp mail cá nhân của mình và sẽ chủ động hơn với công việc hàng ngày. Push mail hỗ trợ đến 5 tài khoản Email khác nhau như Yahoo Mail, Gmail.v..v giúp người dùng thuận tiện theo dõi và quản lý trực tuyến nhiều hộp mail cùng một lúc như vừa mail cá nhân, vừa mail của công ty ở bất kỳ đâu và bất cứ lúc nào.

Hiện, FPT Chat được tích hợp sẵn trong các dòng máy phổ thông của FPT: FPT B2700 với giá 790,000Đ và FPT B8400 với giá 1,390,000Đ. Bên cạnh phần mềm FPT Chat được tích hợp sẵn cho các dòng điện thoại phổ thông, FPT cũng giới thiệu phiên bản FPT Chat cho các máy điện thoại thông minh và máy tính bảng sử dụng hệ điều hành android như FPT Tablet với giá 4,990,000Đ và FPT F6 với giá 2,990,000Đ. Các sản phẩm trên được bán rộng rãi tại các cửa hàng, đại lý FPT trên toàn quốc.

Push mail:

Tích hợp sẵn các tài khoản e-mail:G-mail, Yahoo mail, Hot mail, FPT mail. Cho phép sử dụng tối đa 5 tài khoản e-mail, gửi và nhận e-mail nhanh chóng

Thông tin chi tiết về các tính năng và sản phẩm có ứng dụng FPT Chat, các teen có thể "ngâm cứu" thêm tại website www.fptchat.vn nhé.



DotA 2

CHẤT NHƯNG CHƯA "TỚI"

"Truyền nhân chính thức" của tựa game MOBA đình đám DotA là DotA 2 cuối cùng đã được Valve phát hành. Tuy chỉ mới chính thức "lên sóng" được vài tháng song trò chơi đã thu hút được nhiều sự quan tâm chú ý của cộng đồng.

Mặc dù trò chơi hiện vẫn đang trong giai đoạn thử nghiệm nhưng đã để lại cho người viết một số ấn tượng nhất định.

CÁCH CHƠI

Điểm đầu tiên, cách chơi của DotA 2 gần như không có gì thay đổi so với DotA. Vẫn là 5 người chơi hợp tác với nhau, chọn 5 hero cùng thi đấu với 5 đối thủ khác trên một bản đồ có 3 cửa. Đội chiến thắng là phải tiêu diệt được công trình chính của đối phương trước (World Tree/Frozen Throne) hoặc đối phương bỏ cuộc. Những người đã quá quen với DotA thì sẽ không mất nhiều thời gian để làm quen khi các hero đều được giữ nguyên. Sự khác biệt có chăng chỉ nằm ở các kỹ xảo chuyển động của nhân vật, cách xuất chiêu, last hit, phím tắt…

Với sự đa dạng trong lập trình, người chơi có thể hoàn toàn thiết lập lại bảng điều khiển cho hero theo thói quen sử dụng cá nhân, ví dụ như: Last hit bằng chuột phải (thay vì trái), độ to/nhỏ của hero icon trên minimap (bản đồ nhỏ phía góc trái màn hình)…

Trong xu thế chung của các game MOBA hiện nay, DotA 2 đã khắc phục được thiếu sót về mặt hotkey trong "người" tiền nhiệm của mình. Điều đó có nghĩa là thay vì phải "căng não" nhớ phím tắt skill của các hero khác nhau thì trong DotA 2, người chơi đã có thể tinh chỉnh hệ thống phím tắt theo ý của mình. Hệ thống phím tắt cho các skill cơ bản hiện tại được mặc định là Q, W, E, R với tất cả các Hero. Đối với các Hero có nhiều hơn 4 skill như Morphling, Spectre… sẽ có thêm phím tắt cho skill là D, F. Đặc biệt, với những người chơi yêu thích nhân vật Invoker, các phím tắt này sẽ phát huy tác dụng. Chúng giúp người mới chơi có thể dễ dàng tiếp cận game mà không phải loay hoay trong "mớ bòng bong" phím tắt, vốn là yếu tố cản trở không nhỏ việc thao tác trong game.

Hệ thống mua đồ cũng là yếu tố đáng được nhắc đến khi nói về DotA 2.

Như đã đề cập, vì DotA 2 giữ nguyên hệ thống gameplay của DotA 1 (DotA chơi trên nền WarCraft) nên hệ thống shop bí mật vẫn được giữ lại. Khác hẳn với các đối thủ của mình khi đã thu gọn hệ thống mua đồ ở một nơi duy nhất – căn cứ, giúp người chơi mới dễ nắm bắt hơn, DotA 2 vẫn một mực đi theo con đường riêng của mình. Giống các game MOBA hiện tại, người chơi chỉ cần nhấn vào 1 item, họ sẽ biết được món đồ đó cần được ghép từ cái gì. Tuy nhiên, điều khó khăn lại nằm ở việc DotA 2 vẫn tồn tại shop bí mật. Có nghĩa là người chơi sẽ phải "lóc cóc" tự đi mua hoặc dùng gà (phương tiện mua đồ giúp hero) để sắm đủ các thành phần. Đây sẽ là yếu tố khiến mạch game bị kéo dài, nhân tố "đáng sợ" nhất đối với các game MOBA hiện tại khi đề cao tính "nhanh – gọn – nhẹ".

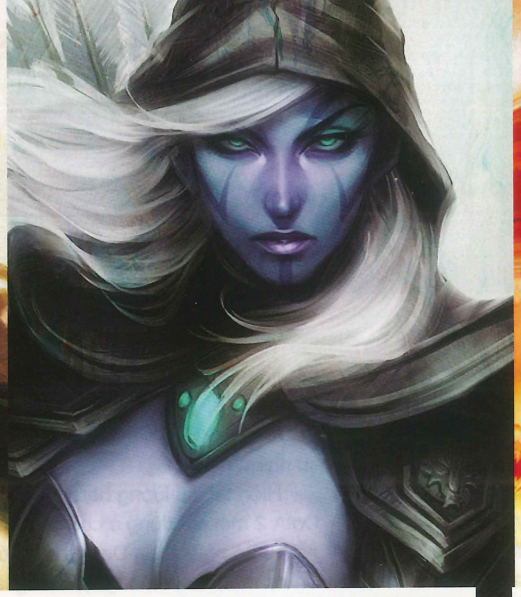
Bên cạnh đó, việc thiết kế giao diện người chơi (User's Interface – UI) trong hệ thống mua đồ cũng gây nhiều cản trở cho người mới tập chơi. Các hình ảnh về item trong shop được thiết kế rất nhỏ, khiến người chơi phải mất một lúc khá lâu mới nắm bắt được thông tin món đồ mình cần mua.

Điểm sáng duy nhất về hệ thống mua đồ của DotA 2 có lẽ là thanh tìm kiếm đồ. Nếu thuộc tên món đồ mình cần mua, bạn chỉ cần gõ tên vào thanh tìm kiếm trong shop và kết quả tìm kiếm sẽ được trả lại ngay lập tức. Vì Valve đã đưa vào DotA 2 một số item có tên khác so với phiên bản DotA 1

PHÁT TRIỂN
Valve

PHÁT HÀNH
Valve

THỂ LOẠI
MOBA



nên đây sẽ là một công cụ tốt, giúp tiết kiệm thời gian shopping của các game thủ. Song, khách quan mà nói thì công cụ này đã được phát triển trước đó trong tựa game Heroes of Newearth (HoN); hay thậm chí công cụ này trong HoN còn hoạt động tốt hơn rất nhiều. Vì vậy, nỗ lực này của Valve vẫn không được đánh giá cao như hãng hằng mong muốn.

HỆ THỐNG CHƠI MẠNG

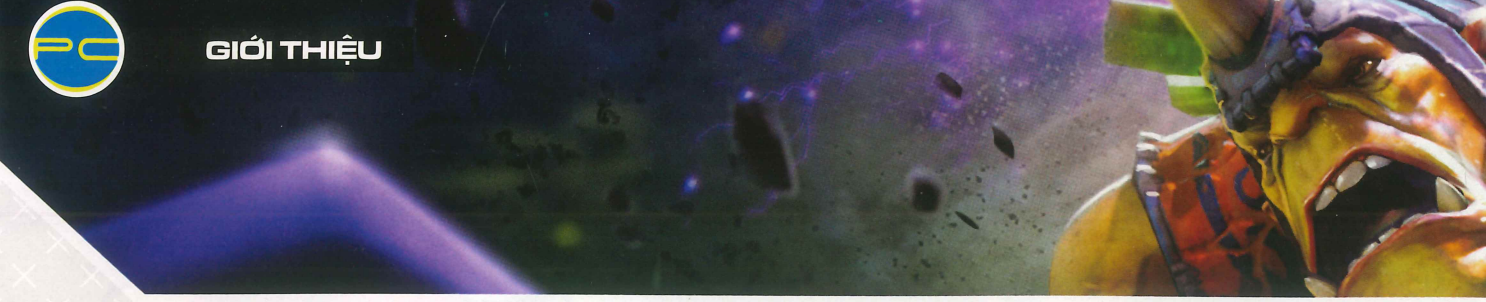
Một điểm đáng chú ý trong DotA 2 là hệ thống matchmaking, hệ thống khá quen thuộc trong các game MOBA ngày nay. Với matchmaking, game sẽ tự động gom đủ 10 người chơi để tham gia một trận đấu. Người chơi có thể mời thêm 4 người bạn của mình để lập thành một đội 5 người trước khi tìm đối thủ thay vì kết hợp cùng 4 người lạ mặt khác. Trong thời gian thử nghiệm, hệ thống matchmaking của game tìm người chơi khá lâu. Có những lúc, tác giả mất từ 10 phút đến nửa tiếng là… bình thường! Tuy nhiên, nhờ những bản vá ra liên tục cùng số lượng người chơi ngày một tăng khiến quãng thời gian này đã được giảm đi đáng kể.

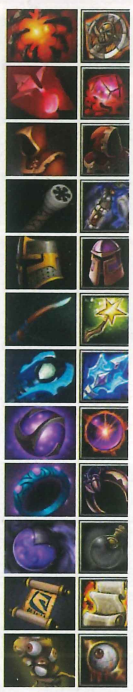
Tất nhiên, nếu bạn muốn chơi cùng 9 người bạn khác nhau, game có hỗ trợ "Private lobby" để bạn bè cùng tham gia. Ở thời điểm hiện tại, hệ thống LAN của game chưa xuất hiện nhưng Valve đã chính thức xác nhận chế độ này sẽ xuất hiện khi DotA 2 chính thức "lên sóng".

Để hạn chế tình trạng người chơi "rage quit" (đang chơi thì thoát - một hành động phá game), khiến đội hình mất cân bằng, Valve đưa ra hệ thống phạt khá nghiêm khắc: Từ hạ thấp ưu tiên tìm game trong matchmaking (xuống mức gần như không thể tìm được một game nào) trong 24 - 48 tiếng, cho tới mức khóa tài khoản của người chơi (không ảnh hưởng đến tài khoản Steam).

Lúc này, chúng ta lại nảy sinh một vấn đề: Nếu đang chơi và game thủ gặp sự cố đứt mạng? Giải đáp cho thắc mắc của người chơi, Valve cho biết game thủ sẽ có 5 phút để Reconnect lại game. Sau 5 phút đó mà không vào game, các game thủ còn lại có thể kết thúc trận đấu đó mà không bị ảnh hưởng gì. Trong khi đó, game thủ "rage quit" kia sẽ bị hệ thống lưu lại. Dĩ nhiên, ngay lúc này, người chơi đó sẽ không lĩnh án phạt mà hành động của game thủ đó sẽ bị hệ thống "để mắt" một thời gian nữa. Nếu hành động đó liên tục diễn ra, họ sẽ nhận được cảnh cáo và bản án thích đáng từ Valve.

Với chức năng "Watch Game", người xem có thể trực tiếp xem các trận đấu đang diễn ra bởi người chơi trên mạng hoặc bạn bè của mình. Các bảng thống kê và biểu đồ sẽ cho người xem dễ dàng thấy





được diễn biến của trận đấu đang nghiêng về bên nào. Hệ thống Camera đa dạng sẽ giúp người chơi tùy chỉnh chế độ xem theo ý mình. Đặc biệt, chức năng quan sát ở góc nhìn thứ nhất của người chơi sẽ giúp cho người quan sát (observer) có thể học hỏi kinh nghiệm, kỹ năng xử lý của các game thủ cứng tay. Nếu các giải đấu online được tổ chức với sự tham dự của các tên tuổi lớn, người hâm mộ chắc chắn sẽ có nhiều cơ hội được theo dõi các trận đấu lớn trong game theo cách riêng của mình, đảm bảo cho những trải nghiệm tuyệt vời nhất. Tuy nhiên, diễn biến của trận đấu sẽ được chiếu chậm lại so với thực tế một khoảng thời gian, đủ để những hành động gian lận, lợi dụng hệ thống "Watch Game" không thể diễn ra, gây mất cân bằng.

Lịch sử của các trận đấu đều sẽ được ghi lại bởi hệ thống kèm theo replay. Người chơi có thể dễ dàng truy cập và xem lại khi lướt qua hồ sơ bản thân hoặc người chơi khác. Trong đó, hồ sơ cá nhân sẽ cho ta cái nhìn đầy đủ về các thông tin như: Hero được người chơi sử dụng tốt nhất, mức độ trình diễn với từng hero…

SỰ CÂN BẰNG

Vì là sự "nâng cấp" từ cách chơi kinh điển của DotA 1 nên DotA 2 thực sự không mang đến nhiều đột phá. Đối với các fan hâm mộ trung thành, DotA 2 trong tình trạng hiện tại là quá đủ, nhưng với người đã dành nhiều thời gian cho các tựa game MOBA next – gen như Heroes of Newearth và League of Legends như tác giả thì DotA 2 thực sự nhàm chán.

Hiện tại, số lượng hero trong DotA 2 mới chỉ dừng ở con số 73 so với 108 ở phiên bản DotA trước đó. Trước mắt, Valve đang tập trung lấp đầy các hero còn thiếu trong DotA 2 rồi sau đó, họ sẽ tiến hành phát triển hero mới.

Sự cân bằng của game vẫn ở mức duy trì như DotA bản cũ. Tức là sự thay đổi để tăng tính cân bằng giữa các hero sẽ chỉ được chỉnh sửa trực tiếp các thông số của chúng trong game. Cùng với nhà phát hành, cộng đồng game sẽ tiếp tục đóng góp các ý kiến để việc cân bằng giữa các hero được tiến hành tốt hơn.

ĐỒ HỌA

Thêm một điểm dễ nhận thấy nhất về sự thay đổi của DotA 2 là cách tạo hình nhân vật. Đa phần các hero đã được tỉa tót lại ngoại hình. Tuy không quá khác so với phần đầu nhưng cũng đủ để tạo sự khác biệt về màu da, chủng loài, diện mạo… Yếu tố gam màu được để ý rất kĩ: Những anh hùng phe ánh sáng (The Radiant) được thiết kế với tông màu sáng hiền hòa (xanh, trắng, xanh lá dịu), còn phe bóng tối (The Dire) thì lại có tông màu thẫm và đáng sợ hơn (đỏ, tím, đen). Các skill của từng hero được thiết kế đẹp mắt, đẹp đến mức có thể cảm nhận được chấn động và sức khủng khiếp của nó.

Được dựng trên nền engine Source tai tiếng với lỗi crash "hl2. exe has stopped working"; song DotA 2 chạy khá ổn định trên Source. Người chơi có thể thoải mái "Alt – Tab" giữa các cửa sổ nhanh chóng mà không lo bị crash như khi chơi Half-life 2 hay Team Fortress 2. Tuy nhiên, tới thời điểm hiện tại, DotA 2 hay ép GPU tới mức nhiệt độ cao, một trường hợp đang được nhiều người chơi thông báo.

Không những thế, DotA 2 đang gặp một trở ngại khá lớn liên quan đến vấn đề cấu hình máy. Thử nghiệm với máy tính Main Asus P5G41C-M LX, CPU Intel E6600, RAM 2GB DDR3, VGA ATI 2600XT, DotA 2 (tùy chỉnh Medium) khởi động khá ì ạch, thời gian khởi động tương đối lâu (khoảng 3 – 5 phút), gây nên sự khó chịu. Có thể nói, đây là một cấu hình máy lỗi thời (song vẫn đủ chạy League of Legends, Heroes of Newearth và StarCraft II) nhưng nó phản ánh thực tế rằng không phải game thủ nào cũng đủ điều kiện sắm PC khủng. Khi DotA 2 yêu cầu mức cấu hình quá cao, sự phổ biến của game sẽ thu hẹp lại như một lẽ tự nhiên.

ÂM THANH

Với vị thế của mình trong làng game, hơn ai hết, Valve hiểu rõ yếu tố nhạc nền sẽ giúp game trở nên sống động hơn, lôi cuốn người chơi hơn. Ấy vậy mà âm nhạc trong DotA 2 chưa có gì nổi bật. Tuy nhiên, bù lại là khâu lồng tiếng hero và âm thanh trong game được làm

khá kỹ. Khi thi triển kỹ năng Storm Hammer của hero Sven, tác giả đã khá ngạc nhiên với âm thanh nghe vui tai như pháo hoa.

Phần lồng tiếng của hero cũng ghi được điểm rất cao khi mỗi hero đều có chất giọng riêng của mình cùng nhiều lời thoại hóm hỉnh. Đó là "gã" Earthshaker với chất giọng trầm đến mức rung đất, đó là khi "gã" Sniper với những lời thoại y xì nhân vật Sniper người Úc của Team Fortress 2. Chưa kể Juggernaut luôn than phiền vì mặt nạ của mình. Mặc dù là những tiểu tiết rất nhỏ nhưng vẫn rất tinh tế, mang đến bất ngờ cho người chơi.

TƯƠNG LAI CỦA DOTA 2?

Cho tới thời điểm của bài viết này, DotA 2 vẫn trong giai đoạn beta với số lượng người chơi là những người được mời. Tuy nhiên, một điều khá khả thi là game DotA 2 sẽ đi theo mô hình miễn phí mà Valve đã thử nghiệm tương đối thành công với Team Fortress 2.

Theo đó, người chơi chỉ phải trả tiền tự nguyện cho những item hay skin mang tính trang trí, hoàn toàn không gây ảnh hưởng tới gameplay. Dĩ nhiên, đây cũng chỉ là những phỏng đoán của cá nhân người viết với những kinh nghiệm trong Team Fortress 2 và lục lọi bản DotA 2 Test build đi kèm.

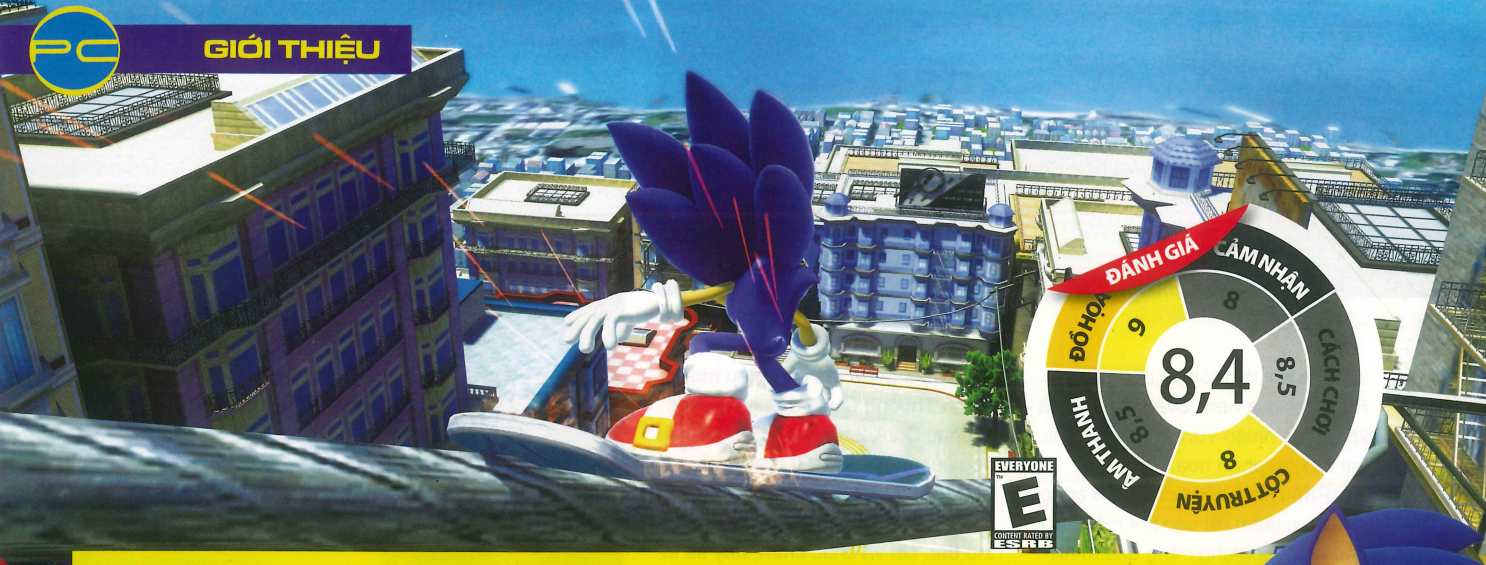
Về phía cộng đồng game thủ, DotA 2 vẫn luôn là cái tên rất hot, được săn đón mỗi khi diễn ra giải đấu. Chẳng thế mà rất nhiều nhà Mạnh Thường Quân đã ngỏ ý được tổ chức DotA 2 trong khuôn khổ giải đấu của mình như: GamesCom, SMM, ESWC…

Sức nóng của DotA 2 là không thể bàn cãi và chắc chắn, đây sẽ là đối thủ vô cùng khó chịu trên đấu trường game MOBA.

KẾT

DotA 2 hứa hẹn sẽ thu hút được một lượng lớn những người chơi trung thành của tựa game DotA 1 nhờ gameplay kinh điển nay đã trở thành huyền thoại. Với những cải tiến không ngừng cả về đồ họa và cách chơi, DotA 2 chắc chắn sẽ không làm thất vọng những fan hâm mộ trung thành. Tuy nhiên, để thuyết phục người chơi mới đến với mình trước sức hấp dẫn từ các đối thủ vốn rất mạnh hiện nay như League of Legends hay Heroes of Newearth, DotA 2 cần nhiều đột phá hơn nữa. Hy vọng, tên tuổi của IceFrog cùng sự hậu thuẫn của Valve sẽ giúp DotA 2 sớm có chỗ đứng riêng của mình trong lòng cộng đồng.

JUNE VÀ VENOM



Sonic Generations

CÁC THẾ HỆ SONIC

Một lần nữa anh chàng nhím xanh đáng yêu trở lại trong Sonic Generations (SG), đi kèm với môi trường 3D hoàn toàn mới mẻ. Tuy nhiên còn rất nhiều thử thách đón chờ sự thành công của nhím xanh sau thời gian dài vắng bóng.

Cốt truyện trong các phiên bản Sonic trước giờ thật sự không đòi hỏi quá nhiều thời gian tìm hiểu từ phía người chơi, SG cũng không phải trường hợp ngoại lệ. Nhiệm vụ duy nhất cần quan tâm là bằng mọi cách giúp anh chàng Sonic hoàn tất chặng hành trình trong thời gian sớm nhất có thể. Trong suốt chặng hành trình người chơi có thể thay đổi liên tục giữa hai nhân vật bao gồm Sonic hiện tại và quá khứ. Thực chất giữa hai nhân vật này hầu như không có nhiều sự khác biệt giữa sức chịu đựng hay độ nhanh nhạy mà chẳng qua nhà sản xuất muốn dàn dựng một cuộc gặp gỡ giữa Sonic và tuổi trẻ của mình. Có vẻ như Sonic xưa có độ nhanh nhẹn nhỉnh hơn Sonic hiện tại đôi chút.

"PHẢN XẠ" QUYẾT ĐỊNH SỐNG CÒN!

Xuyên suốt 18 vòng chơi là 18 điều thú vị khác nhau với vô vàn trải nghiệm mới pha lẫn các trò chơi nhỏ riêng biệt, đôi khi khiến không ít người ngạc nhiên. Chẳng hạn, với những màn thử trí nhớ trong thao tác, hay đặc biệt hơn bạn còn có thể bắt gặp màn chơi Pinpall kinh điển. Đến khi tham gia được kha khá các màn chơi trong SG, bạn mới nắm được dụng ý thông minh của nhà sản xuất khi dung hòa cả hai môi trường 2D và 3D trong cùng màn chơi. Lúc thì bạn sẽ di chuyển và tiêu diệt đối thủ trong khung cảnh 2D giống các phiên bản trước, lúc khác người chơi lại di chuyển dọc theo các đường ống, thanh trượt khung cảnh tự chuyển qua dạng 3D.

Khả năng di chuyển của anh chàng nhím xanh cũng không có nhiều thay đổi so với lối di chuyển thông thường và cuộn tròn giúp tốc độ di chuyển nhanh đến chóng mặt, đồng thời có thể phá hết mọi vật cản phía trước. Cuộn tròn để chạy sẽ giúp bạn hoàn thành màn chơi nhanh chóng hơn giúp nâng cao số điểm, nhưng rất dễ bỏ qua các "vòng sáng vàng" hấp dẫn. Việc thu thập các vòng sáng nhằm tăng tốc và duy trì sức khỏe cho anh chàng nhím xanh là hết sức quan trọng, bởi tốc độ di chuyển nhanh khiến người chơi dễ rơi vào tình trạng hiểm nghèo. Thêm vào đó, đối thủ máy thường được trang bị vũ khí khá kỹ lưỡng, điển hình như những chú cua mang tên lửa hay chú ốc có thể bắn đạn liên tục. Do đó, người chơi đa phần sẽ rơi vào tình trạng "thắng không kịp" để tránh những viên đạn bay cực kì chậm. Dù sao thì những đối thủ hiện hữu còn không nguy hiểm bằng các cơ quan được bố trí khắp nơi. Nếu sơ ý vướng phải thì đôi khi khiến bạn phải dừng cuộc chơi ngay lập tức. Chẳng hạn, tại màn chơi với thử thách yêu cầu Sonic phải đến nơi đã định trong khi nước không ngừng dâng lên. Khả năng điều khiển nhanh nhạy vẫn quyết định tính sống còn trong tình huống này. Tuy nhiên, ở trong môi trường nước lâu sẽ khiến Sonic mất dưỡng khí nên bạn phải kiếm những bong bóng khí tại một số nơi cố định để bổ sung trước khi quá muộn.

Khi đã nhuần nhuyễn với phong cách của anh chàng nhím xanh thì các thanh trượt, đoạn ống sẽ trở nên quen thuộc. Tuy nhiên, đôi khi việc "đón lõng" các thanh trượt này lại gây ra rất nhiều nguy hiểm. Nếu bắt gặp một thanh trượt phía trước nhưng bạn lại có cảm giác điểm đáp của Sonic hơi lệch, việc điều chỉnh dù là nhỏ nhất cũng sẽ gây ra thảm họa bởi các điểm này đã được cố định sẵn. Tốc độ di chuyển chóng mặt phần nào làm việc đổi

hướng của Sonic trở nên khá khó khăn, khiến đôi lúc bạn không thể thao tác như ý muốn trong vài tình huống. Dù lối chơi còn tồn tại một số vấn đề nhỏ nhưng thật sự chúng cũng không thể làm lu mờ được SG với các màn diệt trùm vô cùng ấn tượng. Ở đó, người chơi phải tập trung các giác quan để có thể tận hưởng được cảm giác tuyệt vời của một con trùm đúng nghĩa. Ngoài các Mini game thú vị, SG còn bổ sung thêm một số thay đổi nhỏ giúp khâu hành động bớt phần đơn điệu như: động tác nhảy nhót để kiếm điểm khi anh chàng Sonic đang lơ lửng trên không, kiếm các ngôi sao khổng lồ tại các vị trí khó khăn… Mọi thứ sẽ trở nên hoàn hảo hơn nếu thời gian bạn lưu lại game không quá ngắn, chỉ khoảng từ 7-8 giờ chơi là bạn đã có thể hoàn thành cuộc phiêu lưu trong tâm trạng đầy luyến tiếc.

ÂM HAY- HỌA TỐT

Bạn sẽ phải choáng ngợp trong phong cách phối màu tươi tắn đầy sức sống với những tán cây, bụi cỏ xanh rì. Sự hùng vĩ của những thác nước, ngọn núi dù bằng cái nhìn trực diện hay chỉ là hình dáng thấp thoáng phía xa. Hay cảm giác tự do giữa khoảng không gian cực kì rộng lớn đến nỗi có thể nhìn thấy đường chân trời. Thậm chí, ngay cả khi tăng tốc hết cỡ khiến mọi thứ trôi nhanh với vận tốc chóng mặt, người chơi vẫn có thể cảm nhận được nét đẹp của khung cảnh xung quanh. Tuy nhiên, nếu chỉ sở hữu một cỗ máy tầm trung thì đây có thể là phân đoạn mang đến đôi chút khó chịu bởi sự thiếu ổn định của khung hình. Mặc dù, xét cho cùng chúng cũng không tệ đến nỗi khiến anh chàng Sonic phải dừng lại quá lâu, nhưng đây vẫn có thể coi như phần chưa tốt ở khâu đồ họa.

Âm thanh cũng là một trong những lý do giúp trò chơi thành công hơn bởi sự đa dạng nhưng mang theo không ít hoài niệm, bởi hầu hết các bản nhạc ở phiên bản trước đều trở lại trong SG, lồng ghép thêm vài tuyệt phẩm "thanh thoát" mới. Ở mỗi màn chơi sẽ có hai bản nhạc bao gồm: một bản từ đầu màn và một bản bạn phải unclock trong quá trình chơi. Mảng âm thanh dù chưa thật sự trau chuốt đến mức hoàn hảo nhưng vẫn không làm mất đi điểm số tốt trong SG. Nói chung nhiệm vụ được giao ở phần này riêng về phần âm thanh coi như đạt chỉ tiêu, góp phần đem đến cho thế giới Sonic vốn đã hài hòa về màu sắc lại thêm điểm nhấn ở âm điệu.

SỰ TRỞ LẠI NGỌT NGÀO

Thật đáng mừng khi có thể khẳng định với các fan hâm mộ rằng phiên bản mới nhất SG được đánh giá là sự trở lại tuyệt vời. Tất cả những điều đó phần nào nói lên được sự đầu tư rất nghiêm túc từ phía nhà sản xuất nhằm mang đến một sân khấu hoàn hảo nhất, để anh chàng Sonic có thể vùng vẫy giữa "mênh mông sông nước". Nếu bạn chưa từng chơi qua một phiên bản Sonic nào thì SG sẽ là một trò chơi hay. Còn đối với những fan hâm mộ gạo cội, đây phải nói là một tựa game tuyệt vời. Thế nhưng liệu tốc độ anh chàng nhím xanh có bắt kịp được anh chàng thợ sửa ống nước Mario cùng thời hay không? Khi mà ngai vàng Platform của anh thợ ống nước này chưa bao giờ lung lay và với sự xuất hiện ngày càng nhiều sản phẩm chất lượng như Super Mario Galaxy với điểm 10 tuyệt đối của nhiều trang đánh giá game danh tiếng. Dù sao cũng thật may mắn vì cuộc đua ngày càng trở nên khốc liệt thì chúng ta sẽ được thưởng thức thêm nhiều siêu phẩm giá trị.

PHẠM MINH

ƯU

- Sự trở lại đáng giá.
- Chuyển đổi hợp lý giữa hai khung cảnh 2D và 3D.
- Đồ họa đẹp.
- Thao tác với "cả hai" Sonic.

KHUYẾT

- Khung hình đôi lúc chưa ổn định.
- Thời gian chơi ngắn.

SONIC GENERATIONS	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Radical Entertainment
THỂ LOẠI	Platformer
NGÀY PHÁT HÀNH	1/11/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ

HĐH: Windows XP / Vista / Windows 7
CPU: Intel P4 2,0 GHz; RAM: 2 GB; VGA: 512 MB (nVidia Gerfoce 8800 of ATI HD2900); HDD: 11 GB.

BẢN GIAO KÈO

Đã lâu lắm rồi những người hâm mộ series Jagged Alliance mới có dịp diện kiến phiên bản mới sau một thời gian dài tưởng như đã chìm hẳn vào quên lãng.

ƯU

- Vật dụng và khí tài nhiều.
- Các chỉ số thử thách.
- AI đối phương khá tốt.

KHUYẾT

- Mảng hành động còn nhiều lỗi nghiêm trọng.
- Cơ chế Plan & Go chưa thật sự hiệu quả.

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION	
PHÁT HÀNH	Kalypso
PHÁT TRIỂN	Kalypso
THỂ LOẠI	Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	8/2/2012
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH

HĐH: Windows XP / Vista / Windows 7
CPU: Core 2 Duo 1.8 GHz; RAM: 2 GB;
VGA: 5512 MB (Ati 2600, Geforce 8800);
HDD: 3 GB.

Với lần trở lại này với phiên bản Jagged Alliance - Back in Action (BIA) liệu thương hiệu được tạo thành bởi Kalypso Media và bitCompser Games có thật sự tạo được dấu ấn mới mẻ hay chỉ là một phiên bản để níu kéo ánh hào quang của quá khứ.

KẺ THÂM NIÊN

Phiên bản Jagged Alliance ra mắt lần đầu vào năm 1994 trên nền MS-DOS và liên tục có các phiên bản theo sau vào các năm 1995, 1999 và 2000, tương ứng với Jagged Alliance: Deadly Games, Jagged Alliance 2 và Jagged Alliance 2 - Unfinished Business. Với cốt truyện đơn giản thông qua các bản giao kèo thuê mướn những cá nhân trong vai trò lính đánh thuê, BIA sẽ giao cho bạn thực hiện nhiều nhiệm vụ nguy hiểm. Số tiền kiếm được càng nhiều bạn sẽ dễ thở hơn khi mướn được nhiều kẻ chuyên nghiệp với trang bị tận răng. Còn với số tiền ít ỏi hơn đôi khi bạn chỉ có thể mướn được một người "hợp nhãn" duy nhất. Tuy nhiên, điểm chính yếu vẫn phụ thuộc vào tài điều binh khiển tướng của bạn. Thông qua một đoạn phim ngắn và chiếc laptop để liên lạc với tổng hành dinh, người chơi sẽ nắm được hầu hết những thông tin cần một cách khá đơn giản

và dễ hiểu. Khi chính thức bắt đầu nhiệm vụ đầu tiên nét quen thuộc của phong cách đồ họa đã làm nên thương hiệu Jagged Alliance sẽ xuất hiện

CUỘC CHIẾN CỦA NHỮNG THÔNG SỐ

Nếu bạn đã từng chơi qua các phiên bản trước hẳn sẽ không cảm thấy xa lạ với việc đánh giá hành động nhân vật thông qua những con số hay mức độ. Tại phiên bản lần này, BIA xoay quanh bốn điểm chính, bao gồm: Noise Level (tiếng ồn), Visibility (sự ẩn nấp), Energy (năng lượng), Health (sức khỏe). Trong đó, hai chỉ số cuối cùng thường có thể ảnh hưởng đến nhau chứ không độc lập như chỉ số đầu. Chẳng hạn, nếu bạn không duy trì cho nhân vật đủ năng lượng cần thiết để hoạt động thì sức khỏe có thể tự động giảm xuống. Tại bất kỳ nhiệm vụ nào, dù lớn hay nhỏ người chơi vẫn phải đảm bảo hoàn thiện bốn yếu tố trên. Nhất là trong những tình huống có đông quân địch. Bởi cái khó của BIA là dù cho bạn di chuyển nhẹ đến đâu thì vẫn có thể phát ra tiếng động đủ để quân địch cảnh giác. Mặt khác, bên kia chiến tuyến gây ra không ít ngạc nhiên bởi sự cảnh giác cao độ khi phát hiện nghi vấn. Hắn ta sẽ lùng sục mọi ngõ ngách để truy tìm nguyên nhân. Đáng tiếc là chúng thường hành động đơn độc, chứ không đi thành nhóm. Đây chính là một điểm yếu chết người để bạn có thể tận dụng. Chỉ cần tìm chỗ ẩn nấp hợp lý, chắc ăn nhất là tại các điểm cao bạn hoàn toàn có thể làm chủ được tình huống dễ dàng.

Yếu tố hành động của trò chơi hứa hẹn có nhiều đổi mới dựa trên cơ chế Plan & Go được nhà sản xuất quảng cáo rất nhiều. Nhưng quả thật hiệu quả của quảng cáo đôi khi lại không hợp với thực tế. Bởi cơ chế hành động trong BIA đôi khi mắc phải những lỗi khá nghiêm trọng. Chẳng hạn, nhân vật xử lý tình huống chậm hơn hiệu lệnh rất nhiều, biến bạn từ thế chủ động sang bị động vô cùng oan ức. Thêm vào đó, điều vô lý là súng ống đôi khi không hiệu quả bằng vũ khí cận chiến, khiến cho người chơi đổ mồ hôi khi phải liên tục nhấp chuột để ra đòn. Nếu không vướng phải các lỗi trên thì hành động của nhân vật cũng chỉ ở mức thường thường bậc trung chứ không mang nhiều yếu tố đặc sắc. Bù lại, các vật dụng, khí tài trong trò chơi khá phong phú, nhất là nếu bạn chịu khó tìm kiếm. Chúng sẽ nằm trong các tủ đồ của các căn nhà hay là chiến lợi phẩm bạn tịch thu được từ đối thủ. BIA vẫn có những điểm nhấn với một số màn đặc biệt khi bạn phải chạm trán với hàng tá quân địch mà đôi khi đi kèm với sự hỗ trợ của cả... xe tăng. Yếu tố này giúp người chơi nhớ đến những trường đoạn vô cùng ác liệt của loạt game huyền thoại Commandos thuở nào.

HÀO QUANG CHƯA MẤT

Dù dấu ấn mà BIA để lại chưa cao nhưng việc trở lại của loạt game này vẫn mang những giá trị nhất định. Đặc biệt cho những fan của thể loại vốn kén người chơi như Jagged Alliance. Bỏ qua các yếu tố chưa hài lòng bạn vẫn có thể trải nghiệm cảm giác hồi hộp mà có lẽ đã lâu rồi mới được làm mới, còn hơn là phải ngồi lại gặm nhấm những tựa game cũ đã trở nên quá quen thuộc.

QUANG ANH

CÁC GAME TRỰC TUYẾN ĐÃ "TRÌNH LÀNG" TRONG THÁNG 4

CHÂN LONG GIÁNG THẾ

- **PHÁT TRIỂN:** LEDU
- **PHÁT HÀNH:** OPEN BETA 11/04/2012
- **THỂ LOẠI:** WEBGAME CHIẾN THUẬT LAI NHẬP VAI MIỄN PHÍ
- **WEBSITE:** CHANLONG.SGAME.VN
- **CẤU HÌNH:** TRÌNH DUYỆT

9 server trong 1 tuần ra mắt, Sgame tiếp tục chứng minh vị trí "Vua Webgame" của mình làng game Việt Nam bằng sản phẩm mới nhất, Chân Long Giáng Thế.

Xuất hiện bất ngờ và đầy "khiêu khích", thu hút sự hiếu kỳ và tò mò của cộng đồng game thủ Việt Nam bằng hình ảnh hoa hậu Ngọc Trinh và tên miền CLGT.SGame.vn. Trò chơi đã mở cửa Open Beta vào ngày 11/04 đón hơn 10.000 game thủ tham gia và con số vẫn đang tiếp tục tăng. Chân Long Giáng Thế kết hợp độc đáo giữa thể loại chiến thuật và nhập vai, mang đến cho người chơi những trải nghiệm mới lạ, thú vị. Bên cạnh đó, các tính năng đặc sắc của trò chơi như: phụ bản Tinh Anh, Lục Đạo Luân Hồi, Mệnh Cách, Phong Linh, Thỉnh Kinh… cùng lối dẫn truyện tài tình, sống động là nguyên nhân khiến trò chơi trở thành "cơn sốt" hiện nay trong làng game Việt.

VẠN VƯƠNG CHI VƯƠNG

- **PHÁT TRIỂN:** GZFEIYIN
- **PHÁT HÀNH:** CLOSE BETA 14/04/2012
- **THỂ LOẠI:** WEBGAME NHẬP VAI MIỄN PHÍ
- **WEBSITE:** HTTP://VVCV.GOSU.VN/
- **CẤU HÌNH:** TRÌNH DUYỆT

Nếu CLGT dùng hình ảnh Ngọc Trinh đi thu hút game thủ, thì Vạn Vương Chi Vương mời siêu mẫu Ngọc Quyên làm đại diện hình ảnh cho trò chơi. Lấy bối cảnh thần thoại Âu, trò chơi chia ra thành 5 lớp nhân vật, Pháp Sư, Mục Sư, Chiến Binh, Thợ Săn và Sát Thủ. Kết hợp với những tính năng độc đáo như phụ bản, kỹ năng, vũ khí đa dạng, pet, công thành chiến… Vạn Vương Chi Vương sẽ mang đến cho game thủ Việt một "món ăn" mới trên bàn "đại tiệc webgame."

SHINOBI ONLINE

PHÁT TRIỂN: LINEKONG
PHÁT HÀNH: ALPHA TEST 30/03/2012
THỂ LOẠI: WEBGAME MIỄN PHÍ
WEBSITE: HTTP://SHINOBI.DZOGAME.COM
CẤU HÌNH: TRÌNH DUYỆT

Dựa theo thế giới nhẫn giả nổi tiếng của Naruto, Shinobi Online là webgame 2D của Trung Quốc. Trò chơi đang thử nghiệm Alpha Test cho đến hết ngày 04/04/2102. Thế giới nhẫn giả huyền bí trong Shinobi Online, tập hợp các tinh hoa như Ảnh, Nhẫn, Ám, Bạn, Ái, Hận, Nghĩa Tình… bao gồm các nội dung về truy tông, thám thính, gián điệp, hộ tống, ám sát… truyền tải mạnh mẽ tính chân thật của cuộc sống ninja và tự mình thao tác các nhẫn thuật đặc sắc trong thế giới ninja.

THỦY HỬ TRUYỀN KỲ

PHÁT TRIỂN: WUSHEN
PHÁT HÀNH: THÁNG 4
THỂ LOẠI: MMORPG 2.5D MIỄN PHÍ
WEBSITE: WWW.THUYHUTRUYENKY.COM
CẤU HÌNH: CHƯA CÓ

Câu truyện của 108 vị anh hùng lương sơn bạc chính thức bước vào thế giới ảo kỳ diệu, thông qua bàn tay của nhà sản xuất Wushen Century, Trung Quốc. Ngay khi ra mắt, trò chơi đã nhận được nhiều đánh giá cao từ cộng đồng game thủ. Trò chơi còn nhận được nhiều giải thưởng game cao quý, đơn cử như giải Kim Linh do chính cộng đồng game thủ bình chọn và danh hiệu trò chơi trực tuyến được mong đợi nhất năm 2011.

Trò chơi giới thiệu 5 lớp nhân vật Chiến thần, pháp vương, thiên sư, liệp nhân và mị ảnh, gameplay tập trung nhiều vào PK và các trận chiến hàng ngàn người.

CHINH ĐỒ 2

PHÁT TRIỂN: CỰ NHÂN
PHÁT HÀNH: 20/04/2012
THỂ LOẠI: MMORPG MIỄN PHÍ
WEBSITE: HTTP://MIENPHI.CHINHDO.ZING.VN
CẤU HÌNH:
CPU: INTEL PENTIUM 4
RAM: 512MB
VGA: 256MB
Ổ CỨNG: 6GB
HỆ ĐIỀU HÀNH: WIN XP/VISTA/7

Tiếp nối thành công của Chinh Đồ, VNG cho ra mắt phần 2 của trò chơi vào ngày 2012 với tên gọi Chinh Đồ miễn phí. Được nâng cấp đáng kể về đồ họa, thêm vào đó là những tính năng mới như khinh công, nâng cấp trí thông minh nhân tạo cho quái vật, thú nuôi… Tuy nhiên, trò chơi vẫn giữ nguyên những giá trị truyền thống từng làm nên tên tuổi của phần 1 như PK, quốc chiến, hệ thống pet, các tính năng xã hội như nhà riêng, vườn…

LOẠN THẾ ANH HÙNG

PHÁT TRIỂN: TENCENT GAMES
PHÁT HÀNH: 02/04/2012
THỂ LOẠI: WEBGAME SLG
WEBSITE: QUANHUNG.COM
CẤU HÌNH: TRÌNH DUYỆT

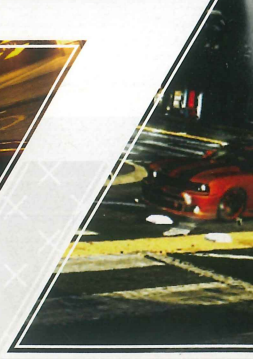
Do công ty Tencent Games Trung Quốc sản xuất, đến nay Loạn Thế Anh Hùng đã mở hơn 650 server trên các cổng phát hành webgame lớn của Trung Quốc, Đài Loan và Hong Kong. Về cơ bản Loạn Thế Quần Hùng vẫn mang lối chơi tương tự như các webgame chiến thuật thời gian thực hiện nay, tuy nhiên bên cạnh đó trò chơi vẫn có những nét độc đáo riêng cho mình như hệ thống nông trại, trồng trọt, phân chia thế lực….

TIÊN MA TRUYỀN KỲ

- **PHÁT HÀNH:** 18/04/2012
- **THỂ LOẠI:** WEBGAME MIỄN PHÍ
- **WEBSITE:** WWW.TIENMATK.COM
- **CẤU HÌNH:** TRÌNH DUYỆT

Tiên Ma Truyền Kỳ lấy bối cảnh tiên hiệp giới thiệu tam đại môn phái gồm có Thanh Thành, Bồng Lai, La Phù, đi kèm với các tính năng bang hội, sư đồ, khai khoáng, sinh hoạt, hồn phách, PK, mini game dota… Trò chơi sẽ tiến hành Open Beta với nhiều sự kiện hấp dẫn vào ngày 18/04/2012 trên mạng xã hội ZingMe.

VŨ HẢI



Ridge Racer: Unbounded

ĐUA KHÔNG GIỚI HẠN

Phiên bản Unbounded lần này tập trung vào một hướng đi hoàn toàn mới, tập trung vào việc mô tả các cảnh va chạm, phá hủy các công trình thay vì các chế độ đua bình thường như trong các phiên bản trước.

PHÁT TRIỂN
Recoil Games – Bugbear Entertainment Ltd

PHÁT HÀNH
Namco Bandai Games

NGÀY PHÁT HÀNH
27/03/2012

THỂ LOẠI
Đua Xe

ESRB
Teen

Unbounded là phiên bản thứ 9 trong serie nổi tiếng Ridge Racer. Đúng như với tên gọi, các cuộc đua trong Ridge Racer Unbounded dường như không có giới hạn. Bây giờ trong cuộc đua, bạn không chỉ phải tìm cách để cán đích ở trong 3 top đầu mà còn phải tìm cách hạ gục những đối thủ khác, cũng như né những cú húc nguy hiểm của các đối thủ máy. Vì đây là phiên bản đầu tiên tập trung vào một hướng đi mới nên các chế độ chơi trong Ridge Racer: Unbounded có nhiều nét phá cách và hơi hướng giống Burnout hoặc Split/Second. Các chế độ chơi trong Ridge Racer: Unbounded khá là phong phú và đa dạng, có thể nhắc đến như Domination Race, Time Attack, Drift Attack…

Điểm thành công cho Ridge Racer: Unbounded đó là các chế độ chơi đều hết sức hấp dẫn và đầy kịch tính. Ví dụ như ở chế độ Domination Race, ngoài việc tranh hạng với các đối thủ máy, bạn còn phải sử dụng khả năng drift ở các góc cua để tích đầy thanh Power. Và khi thanh Power được kích hoạt chính là lúc để bạn bức phá để tranh top. Chỉ cần một cú húc khi sử dụng sức mạnh từ thanh Power, những chiếc xe bị bạn húc sẽ "tan xác" theo đúng nghĩa đen. Ngoài ra, khi thanh Power đang được kích hoạt, bạn sẽ có thêm khả năng công phá các chướng ngại vật và cũng chính là tạo ra các lối đi tắt để giúp bạn về đích nhanh nhất. Ngoài ra, khi bạn thực hiện những pha húc đổ các chướng ngại vật, thanh Power cũng sẽ được làm đầy nhanh hơn, qua đó khả năng chiến thắng của bạn tăng cao và điểm tích lũy cũng sẽ tăng lên đáng kể.

Hãy chú ý đến thanh điểm tích lũy của bạn sau mỗi vòng đua, vì đó cũng là chìa khóa để bạn unlock thêm các mẫu xe, đường đua và các chế độ đua mới. Bên cạnh các chế độ đua hấp dẫn, AI của máy cũng là một thách thức lớn với người chơi. Không như những bản game khác, AI trong Ridge Racer: Unbounded rất ranh ma và đều là những tay lái "lụa" đầy bản lĩnh. Tuy chỉ là những vòng đua đầu tiên nhưng để lấy được một trong 3 hạng đầu là chuyện không phải dễ. Đơn cử như ở vòng đua đầu tiên trong chế độ Domination Race, nếu không làm chủ khả năng drift để làm đầy thanh Power thì việc bạn về chót là chuyện không thể tránh khỏi.

Các cuộc đua trở nên gay cấn và khốc liệt hơn nữa. Bạn hãy tưởng tượng mình vừa hạ được một tên để giành vị trí thứ 3 trong cuộc đua, bỗng nhiên màn hình trở nên xám xịt, đồng thời chiếc xế thân yêu của bạn đang nhào lộn từng vòng và bốc cháy một cách đánh thương vì một cú "frag" của tên đằng sau. Ngoài những thách thức đến từ AI, bố cục của đường đua cũng sẽ gây nhiều thách thức. Không ít lần người viết vì chạy quá nhanh mà tông thẳng vào hai bên đường. Ngoài ra, bên cạnh các chế độ chơi offline, mảng chơi online cũng được Namco chú trọng. Với việc cho phép tự tạo đường đua và sắp xếp các chướng ngại vật, bạn có thể chia sẻ chúng trên mạng và chơi cùng với 3 đối thủ khác.Tuy nhiên, việc tạo đường đua không có nhiều tùy biến và khá thô.

Góp sức vào những thành công về lối chơi, độ khó, không thể không nhắc đến mảng đồ họa và âm thanh trong game. Với engine được Bugbear phát triển cho Ridge Racer: Unbounded, các cảnh cháy nổ đều được thể hiện một cách chân thực. Đặc biệt là những lúc bạn húc bay xe đối thủ, hiệu ứng làm chậm (motion blur) sẽ giúp bạn cảm giác từng mảnh của chiếc xe vỡ vụn ra. Hay khi bạn phá sập một công trình, từng mảng bê tông đổ sập xuống rất chân thật. Nhưng vì quá tập trung vào phần trình diễn nên điểm dở của phần này chính là lặp đi lặp lại. Điều đó khiến bạn bị phân tâm khi đang tập trung bứt top. Bên cạnh đó, các chiếc xe cũng được mô tả khá chi tiết với các pha dirft bánh để lại dấu trên mặt đường, hay những pha lộn nhào trong chế độ Time Attack cực kỳ điệu nghệ. Đi cùng với cơ chế đồ họa được đầu tư tốt, mảng âm thanh trong game cũng được chăm chút kỹ lưỡng. Tiếng động cơ của xe rất chân thực, và tiếng drift cũng rất đã tai. Phụ trợ cho phần âm thanh không thể không nói đến những bài nhạc rock sôi nổi, tạo không khí sôi động cho những màn đua đầy kịch tính.

Có thể nói từ sau Burnout Paradise mới có một tựa game lôi cuốn người chơi với phong cách đua xe điên cuồng như Ridge Racer: Unbounded. Với những chế độ chơi sáng giá, kết hợp với cơ chế vật lí tốt và nền âm thanh sôi động, sẽ thật là thiếu sót nếu bạn không tham gia vào những cuộc đua không giới hạn của Unbounded.

ĐẶNG ĐỨC

ƯU
* Các chế độ chơi lôi cuốn và hấp dẫn.
* Cơ chế vật lí tốt và phần âm thanh sôi động.
* Tính năng cho phép tạo đường đua và cơ chế online có nhiều nét hay.

KHUYẾT
* Tính năng cinematic lặp đi lặp lại nhiều.
* Việc tạo đường đua còn thô và ít các lựa chọn.

Shoot Many Robots

TIÊU DIỆT NGƯỜI MÁY

"Nếu bạn không thể đánh bại lũ người máy trong trò chơi cân não, hãy tiêu diệt chúng bằng những gì mình có". Một khẩu hiệu hô hào thật "kích động" mà Shoot Many Robots mang đến cho người chơi.

PHÁT TRIỂN
Demiurge Studios
PHÁT HÀNH
Ubisoft
NGÀY PHÁT HÀNH
14/03/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Teen

Trong một thế giới ngập tràn người máy (robot) thì người chơi chỉ có một cách duy nhất để sinh tồn: bắn, bắn và bắn!

Shoot Many Robots kể câu chuyện về chàng Walter Tugnut, một kẻ khá là "cuồng tín" khi tin rằng lũ robot sẽ mang ngày tận thế đến với con người. Thế là anh chàng đã tích trữ đạn dược, súng ống cùng… bia, tất cả chất đầy vào chiếc xe chuyên dụng của mình và chu du khắp nơi, chờ thời cơ đụng độ "kẻ thù tận thế". Cuối cùng thời khắc ấy cũng đã tới! Khi nghe tin một nhà máy bí mật đang sản xuất hàng loạt robot một cách điên cuồng, chàng ta đã "mò" tới để tiến hành cuộc thập tự chinh của mình với hi vọng cứu lấy thế giới. Cuộc chiến với người máy bắt đầu…

BẮN, BẮN VÀ BẮN!

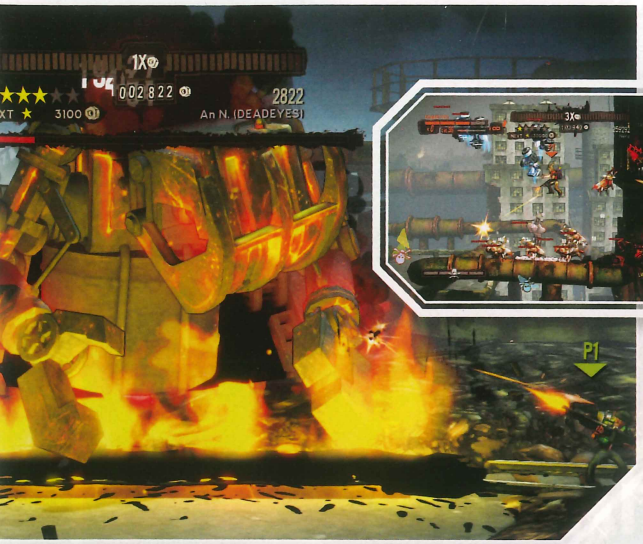
Bắn để sinh tồn, bắn để thỏa mãn, bắn như thể chưa từng được bắn! Đó là phong cách "cuồng nhiệt" trong lối chơi đi cảnh ngang (side-scrolling) của Shoot Many Robots (SMR), do Demiurge thực hiện. Lối chơi đi cảnh ngang vốn không lạ với giới mê game, nhưng để đạt đến đẳng cấp như SMR thì có lẽ ít trò chơi nào sánh bằng.

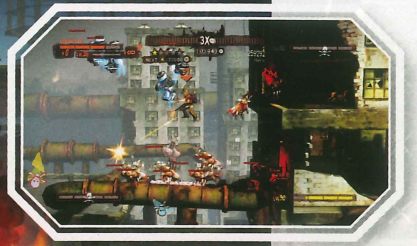
Nhà làm game Demiurge đánh vào tâm lý hiếu thắng của người chơi qua những trận chiến tốc độ cao, với hàng hàng, lớp lớp robot xuất hiện liên tục, khiến người chơi chống đỡ vất vả, đôi lúc… ná thở! Bù lại, cảm giác phá hủy hàng loạt quân đoàn robot trong tíc tắc với bù-loong ốc vít, dầu nhớt và cả những mảnh sắt văng tung tóe trong không khí "kích động" với các bài nhạc rock nền, quả thật sướng ron!

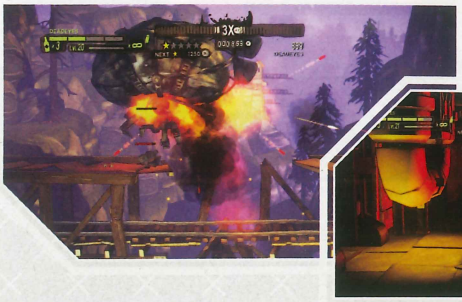
ĐẦY THỬ THÁCH, NHIỀU GIÁ TRỊ CHƠI LẠI!

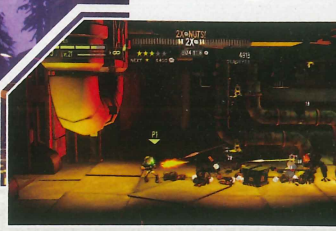
Không chỉ đốc thúc người chơi bằng nhịp game nhanh, SMR còn đưa vào quân đoàn robot đầy chủng loại để áp đảo. Mỗi loại có những đặc tính chiến đấu riêng, nào là robot "đô vật" chuyên lăm le tóm lấy chàng Walter bằng đôi tay sắt, robot bốn chân gắn súng máy trực chờ "khạc lửa" hủy diệt, robot ôm bom tự sát… cho tới những trùm khổng lồ như chó sắt chuyên phun dầu hỏa và lửa, kiện hàng thả robot nhí, khinh khí cầu thả bom… Càng về sau, quân số robot càng đông và "dữ dằn", khả năng người chơi giáp mặt với "mưa bom, bão đạn" là điều không tránh khỏi!

Để tránh cảm giác nhàm chán và tạo thêm thử thách, Demiurge đã đầu tư cho màn chơi trong SMR đa dạng về cảnh quan. Từ trang trại đồng quê cho tới nhà máy luyện thép, từ khu hầm mỏ bỏ hoang cho tới thành phố điêu tàn… Tất cả đều được khắc họa chi tiết với phong cách cel-shade (hoạt họa đổ bóng) ưa nhìn. Nhưng, để mở ra các màn chơi mới này thì game yêu cầu người chơi phải "trả giá" bằng số sao cụ thể và cách duy nhất có được chúng thì phải "cày"! Bạn phải duy trì được nhịp độ tiêu diệt robot của mình càng lâu càng tốt để gia tăng mức combo, có vậy điểm thu được mới nhiều để gặt hái sao.









Ngoài ra, các nhà làm game còn khéo léo đưa vào bảng xếp hạng so sánh với bạn bè ở mỗi màn chơi, ngầm "kích" người chơi phải đạt số điểm ganh đua cao nhất. Chính việc "cày" này phối hợp với bảng xếp hạng đã mang lại những thử thách đáng kể cho người chơi, bên cạnh việc phải sinh tồn trước bè lũ robot hung hãn, đồng thời tạo giá trị chơi lại cao.

Một mặt "đàn áp" người chơi, mặt khác SMR vẫn hỗ trợ hết mình bằng hệ thống vũ khí, phục trang khá phong phú. Với phục trang (áo, quần, nón), chúng sẽ tăng thêm điểm hỗ trợ cho người chơi như sức sát thương, bơm máu, nhảy cao… còn với vũ khí, chia thành hai loại (chính và phụ). Vũ khí chủ lực có sức sát thương tương đối và thường gọn, nhẹ với đạn dược vô hạn, trong khi ngược lại, vũ khí phụ có sức hủy diệt cao trong chớp mắt nhưng lại nặng nề và chậm triển khai. Tuy nhiên, để có thể sở hữu được những món đồ kể trên (và cao cấp hơn) thì người chơi phải lăn xả chiến đấu và tìm kiếm những thùng đồ ẩn giấu đâu đó. Đây cũng là một trong những điểm tạo giá trị chơi lại khá cao của SMR.

Cơ bản, phần chơi đơn của SMR đã hội đủ các yếu tố cần thiết cho một game hành động hay, nhất là game không thuộc dạng "siêu phẩm 3A": nhịp game nhanh, tiêu diệt hàng trăm robot thỏa thuê, nhiều thử thách thú vị lẫn giá trị chơi lại cao. Nhưng vẫn còn thiếu điều gì đó để SMR trở nên "tròn trịa" hơn?

THIẾU VÀI NÉT CHẤM PHÁ…

Đó chính là "linh hồn" nội dung. Đành rằng đây chỉ là game có phong cách "bắn và chạy" đơn thuần, không cần cốt truyện sâu sắc nhưng hãy nhìn xem, Left 4 Dead hay Serious Sam, những đại biểu đặc trưng nhất của phong cách này đã có cách dẫn dắt và truyền tải nội dung thật hấp dẫn và đơn giản: chỉ vài đoạn cắt cảnh, vài câu hội thoại trao đổi hay những tài liệu có chứa trích đoạn nội dung nằm rải rác đâu đó, đã giúp các màn chơi trở nên sống động và gắn kết với nhau hơn theo một mạch kịch bản, thay vì rời rạc không ăn nhập như SMR.

Có thể bạn cho rằng đây là sự so sánh khập khiễng giữa các game 3D (Left 4 Dead, Serious Sam) và 2D (SMR) nhưng về bản chất, chúng đều là cùng một gu "bắn và chạy"! Không chóng thì chày, người chơi sẽ mau chán nếu như cứ mải mê "tiêu diệt" đối thủ mà không biết mục đích chính của mình là gì và sẽ đi đâu về đâu?

Thiếu sót kế tiếp của SMR là phần chơi mạng với mảng co-op, một xu hướng không thể thiếu hiện nay trong các game từ "siêu phẩm 3A" cho tới "indie". Thật tiếc, nó không hoàn hảo như ta mong đợi. Không phủ nhận co-op của SMR thực hiện tốt tư tưởng: càng nhiều người tham gia game (tối đa 4 người) thì đối thủ càng nhiều và dữ tợn hơn. Tuy nhiên, quá trình kết nối lại quá lâu!

ROBOT THAY ZOMBIE? ĐÚNG THỜI ĐIỂM!

Cơ bản mà nói, việc SMR chọn đề tài về robot ở thời điểm này rất phù hợp vì giới mê game đã bắt đầu "nhàm" với các thây ma biết đi (zombie), hơn nữa đây là khoảng thời gian có ít game "chơi được" ra mắt. Hơi tiếc là SMR thiếu đi "linh hồn" của mình và phần chơi mạng không đạt được sự tối ưu cần thiết, vì vậy nếu chơi lâu có thể bạn sẽ dễ nản và bỏ cuộc.

Còn lại, với những thế mạnh của mình, phần chơi đơn của Shoot Many Robots đủ để cuốn hút người chơi "dính" vào game lâu hơn.

NGỌC MINH

ƯU
- Đầy thử thách.
- Nhiều giá trị chơi lại.
- Thỏa mãn trong hành động.

KHUYẾT
- Thiếu sự gắn kết nội dung.
- Co-op chưa ổn định về mặt kỹ thuật.

Ninja Gaiden 3

LỜI NGUYỀN NHẪN GIẢ

Ninja Gaiden (NG) từ khi xuất hiện đã trở thành một hiện tượng trong làng game. Với lối chơi có độ khó cao, khai thác đề tài ninja Nhật và các pha hành động tàn bạo, đẹp mắt, NG đã tạo nên một tượng đài game hành động mà không có ai thay thế được.

PHÁT TRIỂN
Team Ninja
PHÁT HÀNH
Tecmo- Koei
NGÀY PHÁT HÀNH
20/3/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Mature

Phần ba của trò chơi được công bố khiến cho dân mộ điệu lại thêm một lần háo hức chờ đợi, để được tham gia vào cuộc phiêu của chàng ninja Ryu Hayabusa. Thế nhưng sự cố đã xảy ra. Sau một thời gian lục đục với Tecmo, Itagaki - người tạo ra dòng game NG - đã "dứt áo ra đi". Người sáng tạo không còn, cái hồn của dòng game liệu có vì thế mà mất đi? Nhiều người hâm mộ e ngại phần ba sẽ không còn được "chất" như các phiên bản trước. Và sự lo ngại này là hoàn toàn có cơ sở...

LỜI NGUYỀN NHẪN GIẢ

Câu chuyện của NG3 tiếp tục sau phần hai. Ryu Hayabusa được các nhà cầm quyền triệu tập để giải quyết một sự cố gây náo loạn khắp London. Tại đây, Ryu đối mặt với một kẻ bí ẩn khoác trên mình chiếc áo choàng đỏ thẫm, ẩn mặt sau chiếc mặt nạ opera, đại diện cho một thế lực khủng bố mang tên Lords of Alchemy.

Sự việc càng tệ hơn khi kẻ lạ mặt ếm một thứ bùa phép khiến cho cánh tay của Ryu bị tê liệt và ngày càng trầm trọng. Trước sự đe dọa của thế lực gian ác muốn tiêu diệt con người, Ryu đành mặc kệ thương thế của mình, nhưng có ngờ đâu đằng sau là một âm mưu vô cùng hiểm độc. Cuộc truy đuổi kẻ thủ ác của chàng nhẫn giả Ryu Hayabusa sẽ kéo dài từ nước Anh đến Ả Rập, Nam Cực và cuối cùng là quê nhà Nhật Bản.

Không còn là sát thủ lạnh lùng, NG3 mô tả một Ryu rất "con người": cũng bị thương, thất thủ và chịu sự giằng xé của lời nguyền mà mình gánh phải. Đây cũng là phần mà Ryu sẽ "cởi mặt nạ" ra nhiều nhất. Phần ba cũng là nơi hội tụ nhiều nhất những nhân vật mà bạn đã gặp ở các phần trước như cô bạn chiến hữu Ayane, Joe Hayabusa - tức cha của Ryu, Momiji - nhân vật nữ từng xuất hiện trong Ninja Gaiden 2 và Ninja Gaiden Dragon Sword và cả tên ninja gian hùng - Genshin cầm đầu đảng Black Spider.

THỜI OANH LIỆT NAY CÒN ĐÂU?

Nếu có ai hỏi điểm làm nên nét đặc trưng của dòng game Ninja Gaiden là gì, thì đó chính là độ khó của game. Ngay từ các phiên bản trên hệ máy NES, NG đã được mệnh danh là "khó xơi"! Đỉnh điểm là phiên bản NG trên Xbox và NG2 trên Xbox 360, khi mà mỗi trận chiến là một lần "đổ mồ hôi hột".

Và điểm mạnh này đã trở thành điểm yếu "chí mạng" của phần ba. Ấn tượng đầu tiên về NG3 là độ khó của game đã giảm đi rất nhiều. Còn nhớ ở các phần trước, ngay ở cấp độ dễ nhất (tức Ninja Dog), chỉ cần một chút sơ sẩy, bạn dễ dàng bị "làm thịt" ngay lập tức. Trái lại, ở phần ba này, dường như nhà sản xuất cố tình hạ độ khó của game xuống thật thấp, ngay cả các trận đấu trùm cũng không gây khó dễ lắm.

Điều này đến từ nhiều điểm khác nhau. Trước hết là thanh máu, NG3 bắt chước theo các game tân thời với cơ chế hồi máu. Do đó, game không cần bất kỳ món đồ "bơm máu" nào, và bạn cũng không quá lo lắng về số lượng máu của mình. Ở phần này, Ninpo, tức tuyệt chiêu của ninja, được làm "quá trớn" khi có thể tiêu diệt ngay lập tức các đối thủ xung quanh và hồi máu cho Ryu. Điều này khiến cho Ryu "chết còn khó hơn cả sống"!

Nhịp điệu trận đấu cũng vì thế mà nhanh hơn và khốc liệt hơn. Nếu như ở các phiên bản trước bạn phải liên tục phòng thủ, tìm kẽ hở để ra chiêu chớp nhoáng thì ở phần này, bạn chỉ cần bay vào "xả" đối thủ như trò chơi Devil May Cry của Capcom vậy. Ngay cả việc tìm đường cũng dễ dàng hơn rất nhiều. Bạn không cần phải "vật lộn" với bản đồ để xác định vị trí cần đến, thay vào đó, chỉ cần một nút bấm,

trò chơi sẽ "tận tình" chỉ ra chỗ mà bạn cần đi!

NG vốn nổi tiếng với kho vũ khí đồ sộ. Không món nào như món nào, và mỗi loại vũ khí thích hợp với từng loại đối thủ khác nhau. Đó có thể là cây thiết bản dài với tầm đánh xa, côn nhị khúc với khả năng ra đòn xé gió, hay chiếc lưỡi hái khổng lồ với lực sát thương khủng khiếp. Tiếc thay, NG3 đã "xóa sổ" hoàn toàn các loại vũ khí ấy. Trên bước đường thực thi công lý, bạn chỉ còn… hai món đồ chơi duy nhất là thanh Kiếm Rồng (Dragon Sword) để tấn công tầm gần và chiếc cung đặc chế để xử lý các mục tiêu xa.

Bù lại cho sự hụt hẫng về độ thử thách, NG3 dựng nên một cốt truyện rất kịch tính đủ mọi cao trào, diễn biến mà bạn không ngờ tới được. Chính kịch bản đã giữ chân người chơi hòa theo cuộc phiêu lưu của Ryu trên đường tìm ra cách phá giải lời nguyền đang "ăn" dần lấy cánh tay và cơ thể anh, đồng thời cứu thế giới thoát khỏi họa diệt vong.

Ninja thường gắn liền với các pha hành động thiên về ẩn nấp, im lặng. NG3 nói riêng và dòng game NG nói chung lại trái ngược hoàn toàn. Bạn sẽ lao vào đối thủ một cách công khai, có rất ít những pha kết liễu âm thầm mà thay vào đó bạn sẽ "mãnh hổ" đối đầu với đủ "quần hổ". Trò chơi khá "xạo" với các pha bay người từ chiến đấu cơ xuống mặt đất mà vẫn bình yên vô sự, hay những pha chiến đấu "một chọi một" giữa súng máy và kiếm Nhật…

Trái với phần chơi đơn, phần chơi mạng của NG3 được đầu tư kỹ lưỡng và mang đến cho bạn cảm giác thú vị hơn nhiều. Bạn sẽ được chia làm hai phe và tìm cách tiêu diệt nhau trong một khu vực nhỏ. Là một ninja, bạn sẽ có đầy đủ các tuyệt chiêu, mánh lới của các nhẫn giả như khinh công, giả dạng, ra đòn tất sát hay bi tráng hơn là… tự sát để không cho đối thủ ghi điểm!

ÂM HAY – HÌNH "HỤT"!

Đồ họa của NG3 không gây ấn tượng nhiều. So với phần hai, trò chơi không mang cải tiến vượt bậc nào mà còn có phần thua sút. Dễ nhận thấy nhất là các cảnh chiến đấu. Mấy ai chơi qua NG2 mà không một lần ấn tượng với các pha tung hoành ngang dọc của Ryu. Tiếc thay, ở phần 3 này người chơi không được chứng kiến những pha hành động đó nữa. Team Ninja lấy lý do: "để tạo cảm giác chân thật" trong mỗi đường kiếm của Ryu.

Điểm gỡ gạc lại chính là các đối thủ có vẻ "thật" hơn khi biết… van xin bạn tha mạng!

Phần âm nhạc trong trò chơi không có gì để chê trách với các bản nhạc nền sôi động khiến người chơi đắm mình vào những pha hành động của Ryu. Phần lồng tiếng Anh rất tốt. NG3 là một trong số ít game có phần lồng tiếng nước ngoài đảm bảo "chất lượng" như phần lồng tiếng gốc (Nhật).

HỒI KẾT CỦA NINJA GAIDEN?

Nhìn theo một cách lạc quan, NG3 đã cố hết sức để phù hợp hơn với nhiều người chơi - vốn từng bỏ qua dòng game này chỉ đơn giản vì "khó quá", thông qua một cốt truyện kịch tính, chất hành động cao, tuy rằng không mang đến sự thử thách như năm nào cho các game thủ kỳ cựu.

NG3 kết thúc với nhiều đổi thay, để lại trong lòng người chơi nỗi băn khoăn: phải chăng đây là đoạn kết cho một dòng game vĩ đại? Câu hỏi đó, có lẽ, chỉ có thời gian mới trả lời được…

TRẦN PHONG

UU
- Cốt truyện đầy lôi cuốn.
- Phần chơi mạng hấp dẫn.

KHUYẾT
- Âm hay, hình "hụt".
- Độ khó giảm đi đáng kể!
- Số lượng vũ khí không đa dạng.

Armored Core V

CHIẾN BINH THÉP

Sau nhiều năm vắng bóng trên các chiến trường, các cỗ máy Armored Core lại mang đến cho game thủ những trận chiến đầy hứng khởi.

PHÁT TRIỂN
From Software
PHÁT HÀNH
Namco Bandai
NGÀY PHÁT HÀNH
20/03/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Teen

Cỗ máy Armored Core được tạo dựng nên từ rất nhiều thành phần khác nhau được lắp ráp thành một thể duy nhất. Chúng chính là "quả đấm thép" tối thượng – không gì có thể cản được chúng, chỉ trừ những cỗ máy Armored Core khác của đối thủ.

LẮP RÁP ROBOT

Đặc điểm nổi bật nhất ở ACV chính là khả năng tùy biến vô cùng đa dạng. Bạn có thể lựa chọn giữa hàng trăm loại thiết bị khác nhau để lắp đặt vào AC của mình, và mỗi lựa chọn sẽ ảnh hưởng rõ rệt đến khả năng chiến đấu của AC trong trận đánh. Một ví dụ đơn giản: những AC sử dụng hai chân sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc ngắm và bắn những vũ khí hạng nặng hoặc cần độ chính xác cao. Nhưng nếu thay bằng một dàn xích hoặc tăng số lượng chân lên bốn, lập tức AC của bạn sẽ trở thành một sát thủ tầm xa, bất kể bạn đang sử dụng súng bắn tỉa hay pháo laser đi chăng nữa. Kết hợp cùng rất nhiều loại thiết bị khác nhau, mỗi loại lại có nhiều phiên bản với tính năng khác biệt, game thủ ACV sẽ có cơ hội tạo cho mình một cỗ máy "không đụng hàng" và ghi lại dấu ấn của mình trong các trận chiến của game.

Khi nhắc đến vũ khí, không giống như các phiên bản trước chỉ chia các loại vũ khí thành hai loại là đạn (solid) và năng lượng (energy), ACV phân loại vũ khí thành vũ khí động năng (kinetic, tức các loại đạn dược thông thường), vũ khí hóa học (chemical) và vũ khí nhiệt (thermal). Mỗi AC có thể trang bị nhiều loại thiết bị khác nhau để chống lại các loại vũ khí này, nhưng không gì là hoàn hảo: bạn có thể tạo nên một cỗ máy hoàn toàn "trơ lì" với vũ khí nhiệt, nhưng sẽ phải chịu sát thương rất lớn từ vũ khí động năng hay hóa học.

Mặc dù game mang lại một bài hướng dẫn (tutorial) nho nhỏ cho người chơi trước khi chính thức bước vào cuộc chiến, nhưng ACV là một trò chơi rất phức tạp và rắc rối, đòi hỏi game thủ phải trải qua một quá trình thử và sai trước khi có thể hoàn toàn hiểu rõ về con quái vật bằng thép của mình.

SẴN SÀNG CHIẾN ĐẤU

Một khi đã hiểu rõ về AC và có được một chiến binh vừa ý, đó là lúc để bạn thực sự tham gia vào các chiến trường của game. Phần chơi chiến dịch chỉ bao gồm 10 nhiệm vụ khác nhau có phần lặp lại và nhàm chán, nhưng chúng lại có độ khó cao và là một thước đo lý tưởng để đánh giá trình độ của bạn. Bên cạnh đó, khoảng 80 nhiệm vụ Order Mission sẽ là nơi để game thủ "đánh bóng" kĩ năng và kiếm tiền cũng như unlock các thiết bị mới cho AC của mình. Bạn có thể tham gia vào các nhiệm vụ này một mình, hoặc tìm kiếm những game thủ khác hỗ trợ nhờ vào khả năng "online" mạnh mẽ của game. Những trận chiến sẽ trở nên vui (và dễ dàng) hơn rất nhiều khi có được hỏa lực trợ giúp từ những game thủ khác. Tuy nhiên, trong thời điểm hiện tại, việc khóa region và "dân số" không cao của ACV đang khiến cho việc tìm được

một người đồng hành trong những trận chiến này tỏ ra khá khó khăn và thử thách.

Mục chơi mạng của ACV là nơi được nhà phát triển đầu tư nhiều công sức nhất, và quả thật đã tỏ ra rất hấp dẫn với game thủ. Khi bắt đầu trò chơi, game thủ có thể gia nhập vào một binh đoàn có sẵn, hoặc tự tạo nên binh đoàn của riêng mình. Các binh đoàn này là cơ sở cho các chế độ chơi mạng của game, trong đó Conquest là "ngôi sao" sáng nhất. Trong chế độ này, 10 AC sẽ được chia làm hai đội để đánh chiếm hoặc bảo vệ một cứ điểm nào đó, mang lại những giờ phút chiến đấu hết sức thú vị. Việc phân công vai trò rõ ràng, cân bằng thế mạnh và điểm yếu của các AC trong đội là một điều rất quan trọng trong những trận chiến như thế này. Mặc dù vậy, như đã nói trên, việc phân vùng cho game thủ và lượng người chơi ít ỏi cũng đang gây nhiều khó khăn cho những game thủ muốn tận hưởng toàn bộ niềm vui mà ACV mang lại trong những trận chiến online của mình.

HỌA ỔN – ÂM HAY

Phần hình ảnh của game tỏ ra rất xuất sắc khi thể hiện được các mô hình AC với đầy đủ sự hầm hố và đe dọa đáng có, nhưng lại khá mờ nhạt ở các hiệu ứng môi trường cũng như ngoại cảnh. Các pha đọ súng với tên lửa và laser giăng khắp nơi, những vụ cháy nổ hoành tráng xuất hiện thường xuyên trong game cũng là một điểm mạnh của trò chơi. Tuy nhiên, việc tất cả đều được đặt trong một thế giới có tông màu nâu u ám đã làm giảm bớt phần nào ấn tượng đẹp của nền đồ họa với người chơi. Phần nhạc nền, hiệu ứng âm thanh và những giọng lồng tiếng danh giá của game cũng là một điểm mạnh khác, góp phần giúp người chơi hòa nhập vào những trận chiến trong game. Riêng cốt truyện của ACV lại là một điểm trừ, bởi nó tỏ ra rất mờ nhạt và chỉ có vai trò làm nền cho những nhiệm vụ trong phần chơi chiến dịch hơn là góp phần tạo ra một thế giới chân thực cho game thủ. Tuy nhiên, đây cũng là điều dễ hiểu bởi dòng game AC luôn tập trung vào những pha hành động với tốc độ cao hơn là các khoảnh khắc cảm xúc hay những câu chuyện đầy kịch tính.

Tóm lại, ACV là cột mốc đánh dấu sự trở lại rất thành công của thể loại game "lái mech" sau một thời gian dài vắng bóng trên tất cả các hệ máy. Bất kể việc đòi hỏi một khoảng thời gian kha khá để làm quen và lối chơi thử thách thì một khi đã làm chủ được các tính năng của game, ACV sẽ giữ bạn luôn bận rộn trước chiếc console của mình trong một khoảng thời gian dài.

PHẠM LÊ

ƯU
* Đồ họa đẹp mắt.
* Âm thanh tốt.
* Lối chơi đầy phấn khích.
* Khả năng tùy biến cao.

KHUYẾT
* Khó làm quen.
* Cốt truyện vô nghĩa.
* Lượng game thủ tham gia multiplayer ít.

Warp THOÁT KHỎI BIỂN SÂU

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Vừa nhìn vào, cứ ngỡ Warp là một trò chơi ngô nghê nhưng chứa đựng bên trong nó là sự biến hóa trong lối chơi, lúc thì hành động với nhịp độ nhanh, có khi lại lén lút, và cũng không thiếu những câu đố hóc búa.

TÊN GAME	Warp
THỂ LOẠI	Hành động
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Radical Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH	24/07/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3

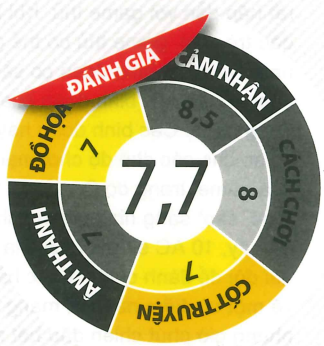
NỘI DUNG ĐƠN GIẢN

Cốt truyện của Warp khá đơn giản, trò chơi đưa bạn vào vai Zero một sinh vật ngoài hành tinh bị lạc vào Trái Đất. Sau đó bị con người chuyển đến một trung tâm nghiên cứu ở dưới đáy biển để làm thí nghiệm. Bạn sẽ phải điều khiển Zero tìm cách thoát khỏi trung tâm này, một nơi được đầy lính gác, robot bảo vệ, hàng loạt camera dày đặc, hay hệ thống hồng ngoại sẵn sàng đốt cháy bất cứ vật gì đi qua nó. Bạn sẽ không được trang bị súng ống, vũ khí tầm ngắn, nói chung là không có vũ khí để phòng thân...

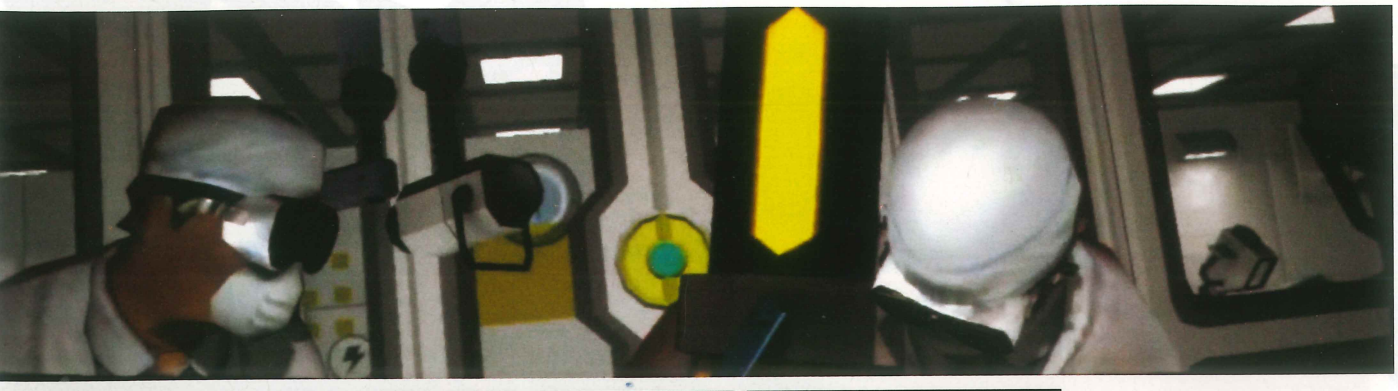
LỐI CHƠI CUỐN HÚT

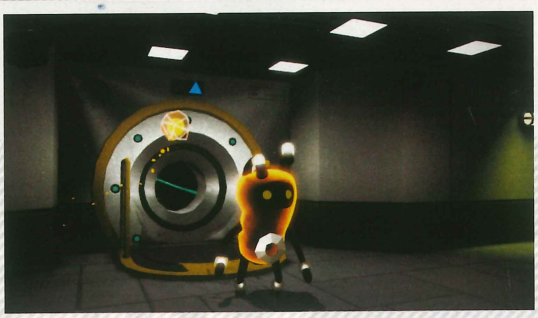
Chắc đến đây bạn đang tự hỏi vậy mình làm sao để sống sót? Hãy yên tâm vì bạn sẽ được trang bị một thứ vũ khí khác: siêu năng lực. Các năng lực này sẽ đến với bạn từ từ qua các màn chơi, tất cả đều rất hữu ích và cần thiết, bạn phải kết hợp chúng lại để giải quyết các câu đố mà trò chơi đưa ra.

Kỹ năng đầu tiên mà bạn có là khả năng dịch chuyển, giúp bạn "hô biến" đến điểm định trước ngay tức khắc. Cái hay của kỹ năng này không chỉ giúp bạn dịch chuyển nhanh mà còn giúp bạn "ký sinh" vào trong một vật thể, hay cả con người... Và phần hấp dẫn nhất của kỹ năng này là khi "ký sinh" vào được mục tiêu mà bạn nhắm đến thì chỉ cần xoay cần Analog, mục tiêu sẽ... phát nổ: thùng thì rạn nứt từ từ rồi nổ banh chành, còn con người thì... to dần rồi vỡ tung tóe!!! Đây chính là lý do vì sao Warp được dán mác dành cho người trưởng thành!



Tiếp tục nói về phần kỹ năng, bạn sẽ còn có nhiều năng lực đặc biệt khác như: tạo bóng, hoán đổi và đẩy văng vật thể. Tất cả đều





ƯU

- Lối chơi cuốn hút, đa dạng
- Âm thanh và hình ảnh khá tốt

KHUYẾT

- Thiếu nhạc nền làm giảm đi sự cảm nhận của game
- Khó khăn trong việc điều khiển bằng bàn phím
- Đòi hỏi cấu hình quá cao so với chất lượng hình ảnh.

không dư thừa, và bạn sẽ phải phối hợp các kỹ năng này để vượt qua những câu đố trong game tuy không quá hóc búa nhưng cần sự tinh tế. Ví dụ như bạn đang đứng trên băng chuyền, phía trước là vực sâu, bạn phải làm sao? "Xuất hồn", kết hợp với sự chuyển động của băng chuyền rồi di chuyển bóng đến bên vật thể ở bên kia hòng thực hiện hoán đổi, nếu không xử lý kịp kết cục của bạn khá là "thê thảm".

Càng về sau, game càng đòi hỏi sự khéo léo khi bạn không còn "bất khả chiến bại" nữa, vì con người đã tìm ra được điểm yếu của bạn!!! Điểm yếu này cũng giải thích tại sao Zero không thể dịch chuyển ra ngoài trong khi kỹ năng đầy mình. Với những kỹ năng cơ bản kể trên thì bạn khó lòng mà "sống sót" trước những đối thủ ngày càng hung hãn và được hỗ trợ bởi nhiều "đồ chơi" xịn. Chính vì thế mới nảy sinh ra hệ thống nâng cấp kỹ năng dành cho Zero.

Hệ thống này giúp Zero trở nên "nguy hiểm" hơn và nó cũng quyết định đến lối chơi của bạn. Ví dụ bạn có thể nâng cấp khả năng di chuyển mà không phát ra âm thanh, hay khiến âm thanh lúc bạn dịch chuyển không thể nghe bằng tai người được, chúng sẽ vô cùng phù hợp với kiểu chơi lén lút (tựa như dòng game Metal Gear Solid) để tăng thêm phần thử thách! Hoặc nếu thích kiểu chơi Rambo thì bạn có thể nâng cấp khả năng kết liễu để xử lý mục tiêu trong nháy mắt! Kiểu chơi nào, nâng cấp ra sao, tất cả đều tùy thuộc vào quyết định của bạn.

Và một vấn đề mấu chốt để nâng cấp được những kỹ năng kể trên, bạn phải tìm được "Grub" – gọi nôm na là "thức ăn" của sinh vật ngoài hành tinh. Bạn có thể tìm được Grub xuyên suốt các màn chơi, có cái dễ lấy, có cái khó tùy theo khả năng của Zero. Các kỹ năng đều đòi hỏi lượng Grub khá cao nên bạn phải suy nghĩ thật kỹ rồi hãy nâng cấp nhé, vì "hàng mua rồi" thì "miễn trả lại".

Ngoài ra, Warp còn có những mini-game giúp bạn hoàn thiện kỹ năng của mình như: đi đến đích, tiêu diệt đối thủ trong thời gian quy định. Đây là một hình thức thi đua giữa những người chơi với nhau rất hay. Chỉ trong thử thách đầu tiên, người viết đã rất ngỡ ngàng khi có game thủ đạt thành tích "siêu kỷ lục" đúng nghĩa: chỉ mất 9 giây để đến đích, trong khi người viết chơi đi chơi lại ít nhất cả chục lần nhưng chỉ đạt… 13 giây!

Nhưng điểm khó chịu nhất của Warp khi lên PC là việc điều khiển. Hãy trang bị một gamepad để có thể trải nghiệm game một cách tốt nhất.

HÌNH & ÂM KHÁ TỐT

Phần đồ họa trong game được hỗ trợ bởi engine Unreal 3 nổi tiếng nên chất lượng đồ họa là khá tốt: môi trường, vật thể được thực hiện chi tiết. Bạn có thể nhìn thấy rõ những tia hồng ngoại rung rinh, quyến rũ như mời như gọi, hay những lá chắn nước bồng bềnh như sóng vỗ. Mặt hiệu ứng được làm khá tốt: hiệu ứng dịch chuyển, hoán đổi hay cả khi mục tiêu bạn sắp kết liễu to dần rồi nổ tung đều được làm rất đẹp mắt!

Âm thanh là một điểm nhấn khác của Warp, các tiếng động cháy nổ, thùng rơi đều được làm khá tốt; đôi khi bạn có thể bật cười với những câu nói đầy "tự mãn" của đám lính gác sau khi chúng kết liễu bạn với một phát đạn.

Tuy nhiên, đồ họa không quá mức có thể gọi là "nặng đô", nhưng lại đòi hỏi cấu hình khá cao, nhiều khi đáp ứng đủ cấu hình nhưng vẫn có hiện tượng giật hình. Sự thiếu vắng nhạc nền đã vô tình "nhấn chìm" cảm xúc về game, không mang lại sự cao trào hay hào hứng tột độ dù rằng phần âm thanh thực hiện khá tốt, và những câu nói của đám lính gác tuy hài hước nhưng cũng lặp đi lặp lại, dễ gây nhàm chán…

MỘT TỰA GAME ĐÁNG GIÁ!

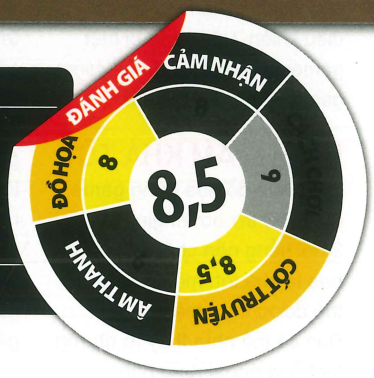
Chung quy mà nói, Warp là một tựa game hay, lối chơi độc đáo thích hợp để bạn chơi giải trí thư giãn sau những ngày bôn ba trong Skyrim hay "mất ăn, mất ngủ" vì Mass Effect 3. Với tổng cộng hơn 8 giờ chơi, những gì mà Warp mang lại cho bạn là rất đáng giá. Đây cũng chỉ là sản phẩm đầu tay của hãng Trapdoor nên hi vọng trong tương lai những tựa game tiếp theo của hãng sẽ tốt hơn nữa, biết đâu chúng ta sẽ có Warp 2 với nhiều cải tiến vượt bậc so với người tiền nhiệm?

BÌNH NGUYỄN

THE LAST STORY
BẢN TÌNH CA CUỐI

ƯU
- Cốt truyện lôi cuốn
- Lối chơi nhập vai có chiều sâu, tự do
- Hình, âm xuất sắc

KHUYẾT
- Khung hình đôi khi không ổn định



Được chính Hironobu Sakaguchi, "cha đẻ" của dòng game Final Fantasy gầy dựng, hãng game Mistwalker đã đem đến cho những fan hâm mộ thể loại game nhập vai Nhật Bản (JRPG) những tựa game JRPG cuốn hút như Blue Dragon và Lost Odyssey. Vì thế, tựa game lớn thứ ba của hãng, The Last Story hy vọng sẽ tiếp nối thành công của hai game kể trên, dù phải xuất hiện trên một hệ máy Wii cũ kỹ.

ANH HÙNG VÀ MỸ NHÂN

Cốt truyện trong The Last Story (TLS) kể về một nhóm lính đánh thuê gồm 6 người trẻ tuổi đều có chung ước mơ trở thành "Hiệp sĩ". Được dẫn dắt bởi Zael, cả bọn tiến đến Lazulis Island, một hòn đảo sầm uất. Trên hành trình phiêu lưu, Zael vô tình sở hữu được sức mạnh của The Outsider. Anh còn gặp gỡ được Calista, một cô gái xinh đẹp thuộc dòng dõi quý tộc, là cháu gái của Bá tước Arganan, chủ nhân của Lazulis Island. "Tình trong như đã, mặt ngoài còn e", cứ thế, cả hai cùng nhau trải qua nhiều cuộc phiêu lưu với những người bạn đồng hành để giải mã những bí ẩn tại hòn đảo xinh đẹp này…

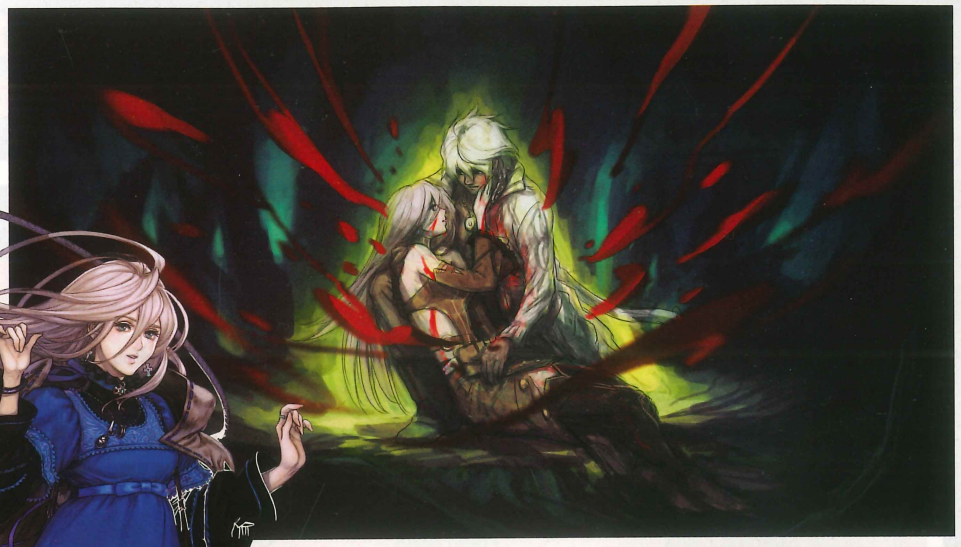
Mọi thứ trong The Last Story tưởng như rời rạc, đơn độc nhưng khi ghép lại với nhau sẽ tạo nên một bức tranh hoàn chỉnh về tình yêu, tình bạn, và cả ước mơ trong một bối cảnh đầy rẫy tai ương.

LỐI CHƠI TỰ DO

Cũng như Xenoblade trên Wii trước đây, TLS được coi là "đứa con lai" hoàn hảo, một tác phẩm nghệ thuật hòa quyện những nét ưu tú của phương Tây tự do và phương Đông cổ kính: TLS đã thể hiện được sự phá cách về lối chơi với các trận chiến diễn ra nhanh chóng, quyết liệt nhưng không mất tính chiến thuật sâu sắc.

Các trận chiến được coi là "linh hồn" của TLS, và diễn ra trong thời gian thực. Người chơi chỉ có thể điều khiển nhân vật chính, Zael di chuyển tự do khắp chiến trường và sử dụng kỹ năng đặc biệt của mình – "Gathering", để hỗ trợ đồng đội. Kỹ năng này có khả năng thu hút tấn công của đối phương, tạo ra nhiều lợi thế cho đồng đội nhất là các nhân vật pháp sư, bởi các thành viên này sẽ tốn một khoảng thời gian để thi triển chiêu thức, và nếu bị tấn công thì buộc các pháp sư phải thực hiện lại từ đầu. Hệ thống đường "Pointer": thể hiện sự chú ý của đối thủ đối với nhân vật.

TÊN GAME:
The Last Story
THỂ LOẠI:
Nhập vai
PHÁT HÀNH:
Mistwalker
PHÁT TRIỂN:
Mistwalker
NGÀY PHÁT HÀNH:
24/2/2012
ESRB (TUỔI):
Teen
HỆ MÁY:
Wii



Các kỹ năng của nhân vật khác đều có tác động trực tiếp hoặc gián tiếp đến Zael. Việc kết hợp nhuần nhuyễn kỹ năng của Zael và đồng đội sẽ mang lại nhiều lợi thế trong chiến đấu.

Ngoài ra, nhóm của Zael luôn di chuyển theo đội hình từ 5 đến 6 thành viên. Vì thế, tính chiến thuật luôn là thứ quan trọng để đi đến chiến thắng. Đoạn đối thoại ngay trước hoặc trong trận đánh đều là những lời khuyên hữu ích. Tiện lợi hơn, trước mỗi trận đấu, người chơi sẽ được nhìn bao quát toàn bộ địa hình và đối thủ từ trên cao để rút ra kế hoạch tác chiến. Nếu không có kế hoạch tác chiến hợp lý, con số 5 "mạng" sẽ trở nên ít ỏi nhất là khi đụng độ với những con trùm.

Đối lập với tính chiến thuật phức tạp, hệ thống điều khiển trong game tỏ ra khá đơn giản. Chỉ gói gọn ở đánh và đỡ với hai tùy chọn: Auto (tự động) và Manual (tự làm). Ở chế độ Auto, người chơi chỉ cần điều khiển cần analog tới đối thủ, máy sẽ tự động đánh và đỡ để người chơi rảnh tay thực hiện các kỹ năng hoặc ra lệnh cho đồng đội. Điều này có vẻ đơn giản nhưng lại là một điều phiền toái nếu Zael chạm mặt một số đối thủ đông đảo. Khi bị tấn công dồn dập thì máy chỉ… lo đỡ mà thôi! Vì thế càng về sau, người chơi sẽ phải chuyển dần sang chế độ Manual, để điều khiển Zael theo ý muốn, khiến cho TLS trở thành một game nhập vai hành động đậm chất Tây phương.

TLS còn được pha vào đó một chút "vị" của thể loại TPS (third-person shooter) với một… cây nỏ (crossbow) cùng hệ thống núp (cover) kèm theo. Khi núp sau vật cản, Zael có thể ra đòn mạnh hơn bình thường nếu có khoảng cách thích hợp. Trong khi đó, với cây nỏ, ngoài tiêu diệt đối thủ từ xa còn có thể tìm hiểu điểm yếu của đối thủ hoặc địa hình khi sử dụng.

Bên cạnh đó, TLS còn có hệ thống ép đồ, các nhiệm vụ phụ, và đặc biệt hơn là chế độ "multiplayer" (mạng) mới mẻ bao gồm hai mục là Deathmatch để tranh tài hay hợp tác với Co-op.

NGHỆ THUẬT HÌNH - ÂM

TLS đã đạt đến mức hoàn hảo về mặt nhìn trên hệ máy Wii vốn bị giới hạn về phần cứng. Những tòa lâu đài rộng lớn, các hầm ngục âm u và đại dương bao la…cũng như thiết kế nhân vật cùng các đoạn phim cắt cảnh đẹp mắt đã làm người chơi mê mẩn.

Và sẽ là một điều thiếu sót to lớn nếu không đề cập đến phần nghe do chính nhà soạn nhạc bất hủ - Nobuo Uematsu.đảm nhận Thật vậy, một khi đã trải nghiệm vào thế giới của TLS, người chơi như được trở lại cùng Final Fantasy năm nào với các giai điệu da diết, luôn đọng lại trong lòng game thủ, kể cả khi kết thúc trò chơi.

Có thể nói, âm nhạc chính là thứ quan trọng nhất giúp TLS giữ được bản sắc JRPG trong thời thế các game cùng loại đang trở nên Tây hóa.

HÀNH TRÌNH CUỐI CÙNG CỦA SAKAGUCHI?

Mistwalker, đúng với phong cách của mình, đã tiếp tục đem đến cho những người hâm mộ JRPG một tác phẩm nghệ thuật chất lượng, một lối chơi chiến thuật tự do phóng khoáng và một cốt truyện tình cảm quen thuộc cùng các cặp "trai tài gái sắc" thường thấy.

Còn với riêng "The Last Story", đây chắc chắn không phải là "câu chuyện cuối cùng" mà Sakaguchi tạo nên, dù trước đó có tin lan truyền đây sẽ là sản phẩm cuối của ông (về sau được đính chính lại là sự hiểu lầm khi chuyển thể từ tiếng Nhật sang tiếng Anh).

Đối với Sakaguchi, ngoại trừ "canh bạc cuộc đời" Final Fantasy, thì mỗi một lần "cuối cùng" về sau sẽ luôn là một sự "khởi đầu mới" cho những thành công tiếp nối.

SƠN TRẦN

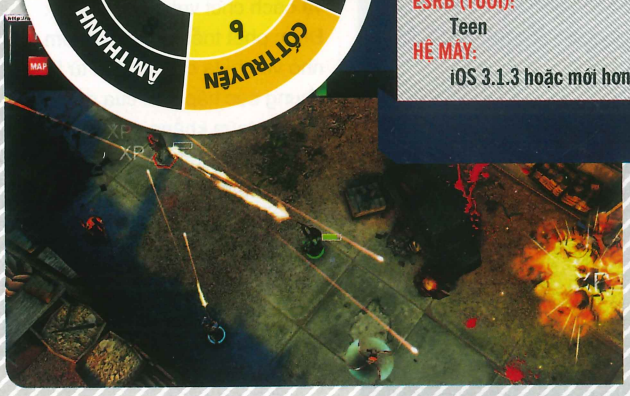
TOP 25 TỰA GAME HAY NHẤT TRÊN PS VITA THÁNG 4

	Tên Game	Thể loại	Phát triển / Phát hành	Điểm tổng hợp	Điểm người chơi đánh giá
1	Rayman Origin	Platformers	Ubisoft	88	88
2	Tales From Space: Mutant Blobs Attack	Platformers	DrinkBox Studios	86	91
3	Lumines: Electronic Symphony	Giải đố	Ubisoft	83	82
4	BlazBlue: Continuum Shift Extend	Đối kháng	Aksys	83	83
5	Super Stardust Delta	Hành động	Sony	82	81
6	Uncharted: Golden Abyss	Hành động Phiêu lưu	Sony	80	83
7	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Song đấu	Capcom	80	75
8	FIFA Soccer	Thể thao	EA Sports	79	78
9	WipEout 2048	Đua xe	Sony	79	79
10	MotorStorm RC	Đua xe	Sony	79	78
11	Plants vs. Zombies	Giải đố	Popcap	77	88
12	Virtua Tennis 4: World Tour Edition	Thể thao	Sega	77	76
13	Hot Shots Golf: World Invitational	Thể thao	Sony	76	87
14	Hustle Kings	Giải đố	Sony	75	84
15	MLB 12: The Show	Thể thao	Sony	74	79
16	Escape Plan	Giải đố	Sony	72	77
17	Ninja Gaiden Sigma Plus	Hành động Phiêu lưu	Tecmo Koei America Corp.	72	78
18	Frobisher Says!	Giải đố	Sony	71	70
19	Unit 13	Hành động	Sony	71	80
20	Touch My Katamari	Hành động	Namco Bandai Games America	70	83
21	Dynasty Warriors Next	Hành động	Tecmo Koei America Corp.	66	69
22	F1 2011	Đua xe	Codemasters	65	70
23	ModNation Racers: Road Trip	Đua xe	Sony	62	62
24	LEGO Harry Potter: Years 5-7	Hành động Phiêu lưu	Warner Bros. Interactive Ent.	61	60
25	Army Corps of Hell	Chiến thuật	Square Enix	57	75

EXTRACTION PROJECT OUTBREAK

CUỘC CHIẾN VỚI ZOMBIE

THỂ LOẠI:
Hành Động Chiến Thuật
PHÁT HÀNH:
Chillingo
PHÁT TRIỂN:
Chillingo
NGÀY PHÁT HÀNH:
27/02/2012
ESRB (TUỔI):
Teen
HỆ MÁY:
iOS 3.1.3 hoặc mới hơn



Gần đây các ý tưởng game dường như thường xuyên trùng lắp với nhau. Chính vì thế việc phát triển và phát hành một trò chơi mới cần có có nhiều yếu tố mới lạ kết hợp với lối chơi hấp dẫn mới đủ sức thu hút người chơi. Extraction Project Outbreak (EPO) là một trong số ít những tựa game trên App Store đáp ứng được tiêu chí này.

Về cơ bản EPO là sự pha trộn thú vị giữa hành động và chiến thuật thời gian thực. Bạn sẽ vào vai một thành viên của nhóm chiến binh diệt quái vật, lần lượt đi qua các vùng đất và hạ gục các xác sống (zombie) được tạo ra từ một chủng loại virus độc hại

Game hỗ trợ góc nhìn từ trên xuống giúp bạn có cái nhìn bao quát về cảnh vật xung quanh. Người mới chơi sẽ ít nhiều bỡ ngỡ với góc nhìn này nhưng khi đã quen sẽ thấy được sự tiện lợi và hữu dụng của nó. Đồng thời cơ chế điều khiển khá đơn giản và trơn tru trên màn hình cảm ứng iPhone. EPO đã kết hợp việc chạm và lướt trên màn hình để tạo ra cơ chế điều khiển mới và thuận tiện hơn. Bạn chỉ cần chạm bất cứ đâu để chọn vị trí mà nhân vật cần đi đến, lướt ngón tay trên các zombie để nhắm mục tiêu và thiết lập thứ tự tấn công, những công đoạn khác sẽ được thực thi hoàn toàn tự động. Công việc chính của các bạn là tập trung tiêu diệt hết số lượng zombie trong các màn chơi, sau khi kết thúc sẽ được thưởng những khoản tiền cũng như có thể mở khóa những loại vũ khí mới.

Có thể nói hệ thống nâng cấp vũ khí là một tính năng hay và khá hấp dẫn của trò chơi. Có rất nhiều loại vũ khí với độ chính xác, tầm ảnh hưởng và sức công phá mạnh yếu khác nhau. Để mở khóa được tất cả "đồ chơi", bạn sẽ phải trải qua một quá trình dài chơi và nâng cấp, điều này giúp EPO giữ chân và thu hút người chơi.

Bên cạnh vũ khí thì một điều thú vị không kém là hệ thống nâng cấp trình độ cũng như kinh nghiệm chiến trường của nhân vật. Bạn sẽ có quyền nâng giáp trụ cùng với khả năng dùng súng, cải thiện hiệu suất cận chiến cũng như đánh tầm xa. Việc tấn công kẻ thù được thực hiện bằng cách xoay và chọn góc, nếu khéo léo, các bạn sẽ có thể cùng lúc bắn được nhiều mục tiêu (multi shoot) và sẽ kiếm được nhiều điểm hơn. Tuy nhiên ở các nhiệm vụ sau, mức độ khó sẽ tăng và xuất hiện nhiều loại quái vật mới đòi hỏi phải điều khiển nhịp nhàng và tính toán cẩn thận nếu không muốn làm mồi cho bọn Zombie.

Hình đẹp đi cùng âm hay đã góp phần tăng giá trị của EPO, chưa kể đến hàng loạt tính năng đang chờ bạn khám phá. Đặc biệt hơn, EPO hiện đang được cung cấp miễn phí trên AppStore nên hãy nhanh chân bổ sung tựa game nóng hổi này vào bộ sưu tập của mình.

HOÀNG TUẤN

ƯU

- Cơ chế điều khiển mới lạ, thuận tiện.
- Đồ họa 3D đẹp, âm thanh sống động.
- Các đặc tính nâng cấp hấp dẫn.

KHUYẾT

- Bối cảnh màn chơi còn sơ sài.
- Cốt truyện mờ nhạt.
- AI kém

10 TỰA GAME iOS HAY NHẤT THÁNG 04/12

Cùng với sự xuất hiện của siêu phẩm iPad mới vào đầu tháng 3 vừa rồi là sự tăng trưởng mạnh mẽ của kho ứng dụng AppStore cả về số lượng lẫn nội dung. Bên cạnh những cập nhật của các ứng dụng nhằm hiển thị phù hợp hơn cho phiên bản iPad 2012, các nhà phát triển cũng kịp tung ra những sản phẩm mới nhằm đáp ứng thị hiếu của người dùng. TGG đã tổng hợp danh sách 10 tựa game được yêu thích nhất trong tháng 4 này và hầu hết chúng đều thuộc dạng Universal – tức có thể chạy tốt trên cả iPod, iPhone và iPad.

THIÊN MINH

AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA!!! (FORCE = MASS X ACCELERATION)

Ấn tượng đầu tiên về tựa game này là cái tên quá dài và kì quặc. Nhưng khi vào game thì bạn sẽ không khỏi choáng ngợp bởi hình ảnh tươi đẹp và cách chơi vui nhộn của nó. Được phát triển bởi một nhóm nhỏ và chỉ là chuyển thể từ PC nhưng sức hấp dẫn của game một lần nữa khẳng định sức mạnh tiềm tàng và phá cách của cộng đồng phát triển game độc lập.

Phát triển & phát hành:
Dejobaan Games

Thể loại:
Hành động, Platformer

Yêu cầu:
iOS 4.0 trở lên

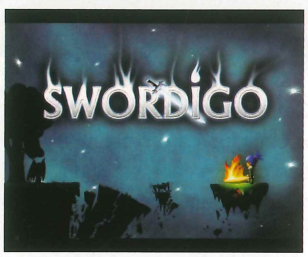
SWORDIGO

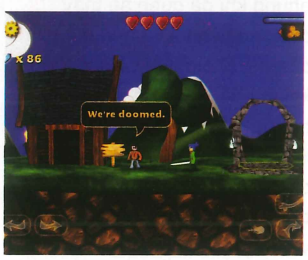
Fan của dòng game Zelda hẳn sẽ bắt gặp nhiều nét tương đồng khi đến với Swordigo. Lấy các pha đấu kiếm và phép thuật làm chủ đạo xen lẫn chút yếu tố nhập vai truyền thống, Swordigo dễ dàng thu hút những ai yêu thích phiêu lưu, hành động, platform. Hỗ trợ đầy đủ Game Center và iCloud, Swordigo tạo điều kiện cho người chơi dễ dàng trải nghiệm game với bạn bè ở bất cứ đâu và bất kì thời điểm nào.

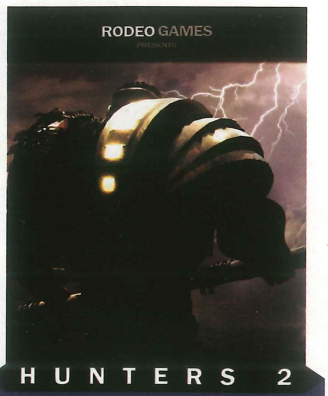
Phát triển & phát hành:
Touch Foo

Thể loại:
Hành động

Yêu cầu:
iOS 4.1 trở lên







HUNTERS 2

Là phiên bản kế tiếp của tựa game Hunters: Episode One, Hunters 2 mang đến hàng loạt cải tiến đang giá như 100 loại vũ khí và giáp trụ mới, thể loại kẻ địch và cơ cấu màn chơi mới tuy vẫn trung thành với bối cảnh không gian viễn tưởng. Đặc biệt game hỗ trợ cơ chế Crafting system cho phép bạn tự tạo ra các vật dụng mới. Mới ra mắt vào cuối tháng 3 nhưng số lượng Hunters 2 bán được đã lên đến 600000 bản.

Phát triển & phát hành:
Rodeo Games

Thể loại:
Chiến thuật

Yêu cầu:
iOS 4.2 trở lên

CHAOS RINGS II

Là phiên bản tiếp theo của tựa game từng gây tiếng vang lớn trên iOS năm 2010. Chaos Rings II (CR2) tiếp tục mang đến cho người chơi một câu chuyện đẹp về tình bạn, tình yêu và sự dũng cảm khi phải đối mặt với số mệnh của con người. Đồ họa tuyệt đẹp, các trận đánh hoành tráng, cốt truyện có chiều sâu và nhạc nền cuốn hút, CR2 hứa hẹn sẽ là món quà không thể bỏ qua cho các fan đam mê thể loại nhập vai phong cách Nhật Bản.

Phát triển & phát hành:
Square Enix

Thể loại:
Nhập vai

Yêu cầu:
iOS 4.0 trở lên

SKY GAMBLERS: AIR SUPREMACY (SGAS)

Nếu bạn đã từng yêu thích dòng game HAWK, hẳn bạn không thể bỏ qua SGAS. Đồ họa tuyệt đỉnh của nó chạy rất mượt mà trên tất cả các thiết bị iOS, kể cả 3GS. Game cho trải nghiệm tuyệt vời nhất nếu bạn đang sở hữu iPad mới. Lối chơi thân thiện, các trận không chiến sôi động và bạn có thể tranh tài với bạn bè trực tuyến qua chế chơi mạng đầy hứng khởi.

Phát triển & phát hành:
Namco

Thể loại:
Hành động, mô phỏng

Yêu cầu:
iOS 5.0 trở lên

WAKING MARS

Đây là tựa game phiêu lưu có cốt truyện mang hơi hướm khoa học viễn tưởng rất hay và có chiều sâu, được chắp bút bởi ê kíp đã tạo nên tác phẩm Spider: The Secret of Bryce Manor. Waking Mars thích hợp với những ai thích phân tích và xâu chuỗi những sự kiện phức tạp để tìm ra lời giải cuối cùng.

Phát triển & phát hành:
Tiger Style

Thể loại:
Phiêu lưu

Yêu cầu:
iOS 3.0 trở lên

TWINGO

Lối chơi không có gì mới lạ nhưng chính cơ chế điều khiển thông minh cùng hàng tá nội dung có giá trị đã khiến TwinGo giành được nhiều thiện cảm từ phía người chơi. Game có cách sắp xếp rất hợp lý, ban đầu các màn chơi rất dễ nhưng sẽ dần trở nên cực khó khi bạn trải qua 90 màn chơi được phân bố đều trong 3 thế giới khác nhau.

Phát triển & phát hành:
Chillingo

Thể loại:
Hành động, giải đố

Yêu cầu:
iOS 4.1 trở lên

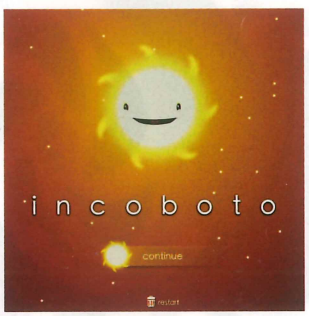
INCOBOTO

Được nhào nặn bởi nhà thiết kế game nổi tiếng Dene Carter (từng thiết kế game Fable), Incoboto là một câu chuyện dễ thương kết hợp với lối chơi kì lạ nhưng cuốn hút. Cốt truyện hay cùng câu đố phong phú chính là những yếu tố chính khiến những chủ nhân của iPad không thể rời mắt khỏi màn hình.

Phát triển & phát hành:
Fluttermind

Thể loại:
Platform, giải đố

Yêu cầu:
IPAD iOS 3.2 trở lên



ANGRY BIRD SPACE

Có lẽ không cần nói nhiều về tựa game này. Seri game về những chú chim ngộ nghĩnh này vừa tiếp tục làm mưa làm gió với phiên bản ngoài không gian, bạn sẽ phải đối đầu với những yếu tố mới như môi trường không trọng lực, những chướng ngại vật khó nhằn như thiên thạch, hành tinh lạ và dĩ nhiên không thể thiếu những loại chim mới.

Phát triển & phát hành:
Rovio Mobile

Thể loại:
Hành động, giải đố

Yêu cầu:
iOS 4.0 trở lên

LIGHT THE FLOWERS

Trò chơi yêu cầu bạn đặt những chiếc gương sao cho ánh sáng mặt trời có thể vươn tới những bông hoa đầy màu sắc được đặt rải rác trong màn chơi. Yếu tố quan trọng nhất là bạn phải thu thập đủ 3 ngôi sao để gia tăng điểm số của mình trên bảng xếp hạng trực tuyến. Game còn thu hút người chơi ở đồ họa dễ thương, rất thích hợp cho phái nữ và các em nhỏ.

Phát triển & phát hành:
Chillingo

Thể loại:
Giải đố

Yêu cầu:
iOS 3.0 trở lên

TAI NGHE TT ESPORTS SHOCK SPIN

"Bom nổ đau tai"

Tt eSports Shock Spin là một tai nghe khá tốt cho những người có dự định mua tai nghe để chơi game.

ƯU ĐIỂM:
Mái đệm giảng tai nghe và băng cột đầu điều chỉnh tự động
Microphone tốt
Âm trung/cao tốt.

NHƯỢC ĐIỂM:
Trống, bass chưa căng.

ÂM THANH MẠNH MẼ

Về phần ngoài, tai nghe được làm bằng nhựa màu trắng. Miếng đệm của tai nghe mềm và thoải mái. Màng tai nghe kêu cả hai mặt nên có để lọt âm ra ngoài. Vì vậy người bên cạnh cũng có thể nhận biết những âm thanh hoành tráng mà người chơi đang được trải nghiệm.

Tai nghe Shock Spin có 2 phần riêng biệt, tai nghe và mic, thay vì ghép cả hai thành một như đa số các tai nghe chơi game khác. Điều này khá thuận tiện cho người dùng vì có thể chỉ dùng mic hoặc chỉ dùng tai nghe khi cần. Bộ phận mic có kẹp để kẹp vào cổ áo, có khả năng quay 360 độ.

Chúng tôi đã thử nghiệm Shock Spin trên một số trò chơi như Need for Speed, Call of Duty, Battlefield… và tai nghe đã không làm chúng tôi thất vọng ở bất kỳ trò nào. Trong Need for Speed, tiếng động cơ của chiếc xe thể hiện sắc nét, tinh tế. Khi nó đâm vào những chiếc xe khác, tiếng cọ vào nhau, tiếng va đập nghe rất hoành tráng. Ngay cả tiếng đổi số xe cũng rất thật và chắc.

Trong Call of Duty, những điểm đặc biệt có trong trò này là những pha xả đạn của máy bay, súng máy, xe tăng… Tất cả các pha đó đều được thể hiện chuẩn xác qua bè bass chắc nịch, mạnh mẽ. Tiếng thay đạn, khoá chốt, lên đạn cũng rất rõ (và phân biệt) ở tất cả mọi loại súng. Nào là súng trường, súng máy, súng bắn tỉa… Tất cả đều rất chuẩn. Tiếng băng đạn sắt chạm vào thân nhựa khác hẳn với tiếng băng đạn sắt chạm vào thân kim loại. Tiếng tên lửa kích nổ thể hiện rất tốt. Tiếng rút chốt lựu đạn cũng rất sắc sảo, dứt khoát, đầy "thể hiện". Tiếng bom nổ lớn, tròn. Tiếng nổ của bom choáng làm ta rất đau tai hay tiếng bom khói "xịt" nghe giống y như thật…

NHẠC ĐỀU TOÀN DẢI

Trải nghiệm các file nhạc nén MP3 128kbps như Hasta Manana, Dancing Queen… của ban nhạc ABBA, ngay lập tức, chúng tôi đồng ý là tai… "nghe được" với đều toàn dải, trầm xuống sâu, rền; trung mộc, thật, chính xác từng thuộc tính như cao độ, trường độ, cường độ, âm sắc, phản ứng thời gian thực với diễn tiến của nhạc – không dính, gắt hay khô, cứng; cao tơi, dịu, đủ sáng.

Chuyển sang nghe CD (máy tính xách tay Dell Vostro 1310), bản Khúc mưa của Phú Quang & Đỗ Trung Quân trong đĩa Thanh Lam Acoustics vang lên càng đầy đặn hơn những file MP3. Âm thanh vang, rền, nảy trên nền âm rất dày, có vẻ thu thanh già bass (là bản tính của CD này). Những hiệu ứng đều lên tốt. Tiếng piano dạo nghe như chuông hay tiếng guitar thùng dạo mộc, sâu, ngọt… Ở bản số 4 là "Ngọc lan" của Dương Thiệu Tước cũng như tất cả 8 ca khúc của đĩa này, Thanh Lam đều hát tròn vành rõ chữ với kỹ thuật thể hiện điêu luyện. "Ngọc lan, dòng suối tơ vương…; Ngọc lan, nhành liễu nghiêng nghiêng"…

Đĩa Adele21 đã giúp nữ ca sĩ trẻ Adele đoạt liền lúc 6 giải Grammy và 2 giải âm thanh danh giá của Anh trong đầu năm 2012. Bản Rolling In The Deep rất nổi tiếng mở màn. Phần ca của nữ sĩ được tai nghe thể hiện tốt nhưng những tiếng bass rồi trống dồn lúc mở màn tuy đã được thể hiện rành mạch nhưng có phần chưa thật sâu và tròn, đầy uy lực như mong muốn. Dù sao, chúng tôi cũng toại nguyện khi nghe cả 11 ca khúc của Adele. Rumour Has It, Turnaing Tables, Don't You Remember, Set Fire To The Rain, He Won't Go, Take It All, I'll Be Waiting, One And Only, Love Song, Someone Like You… Tiếng hát, tiếng đàn nói chung đều đẹp. Nhiều tiếng gõ lớn nghe chưa đủ phê (đó cũng là một chút hạn chế của tai nghe tầm trung vậy) thì chúng lại mang về cảm giác thật.

Chúng tôi dùng CD Linn Records – The Super Audio Collection Volume 5. Đây là đĩa vừa để thưởng thức, vừa để test đồ dành cho các audiophile với chất lượng thu thanh đỉnh cao bao quát các thể loại âm nhạc thịnh hành. Nói chung, thiết bị audio vượt qua được CD này là đạt yêu cầu. Tai nghe Tt Esports đáp ứng được điều đó.

Tai nghe có 3 màu: trắng, đen và đỏ.

DŨNG AN

ĐẶC ĐIỂM KỸ THUẬT:
- Loa Neodymium Magnet 50mm
- Tần số đáp ứng: 15Hz - ~20.000Hz
- Trở kháng: 32 Ohm ở 1 kHz
- Độ nhạy: 95± dB SPL 3/mW ở 1kHz
- Xếp hạng: 40mW
- Công suất tối đa: 100mW

Đặc điểm kỹ thuật - microphone:
- Độ nhạy: -34 ± 3 dBV/Pa ở 1 kHz
- Tần số: 100Hz - ~10KHz
- Loa microphone định hướng.

BÀN PHÍM CƠ: Đẹp mà nguy hiểm

FILCO MAJESTOUCH 2 CAMOUFLAGE TENKEYLESS: Rằn ri của quân đội

Bàn phím cơ Majestouch 2 Camouflage Tenkeyless có sắc màu ngụy trang của quân đội hiện đại. Phiên bản này giảm đi 10 nút bấm nên bàn phím trông khá gọn giúp thuận tiện việc điều khiển chuột Được thiết kế phù hợp các game hành động. Mỗi bàn phím sẽ có một "màu áo ngụy trang" khác nhau, độc nhất vô nhị. Phụ kiện kèm theo còn có bộ chuyển đổi từ cổng P/S2 sang USB. Nếu sử dụng kết nối P/S2, tất các phím sẽ được nhận tín hiệu đồng thời. Còn khi kết nối qua cổng USB chỉ nhận được cùng 1 lúc 6 phím . Camouflage sử dụng công tắc (switch) phím bấm màu xanh dương của hãng Cherry. Khi bấm phím, sẽ có âm thanh lách tách rất vui tai. Switch màu xanh dương "ồn ào" nhất trong 4 loại switch màu của Cherry. Majestouch 2 Camouflage cũng có các phiên bản fullsize và sử dụng công tắc màu đen hay màu nâu.

Giá tham khảo: 3.520.000 đồng

TT ESPORTS MEKA G1 WHITE: Bản song ca đen và trắng

Ngoài việc thay đổi màu sắc của lớp vỏ nhựa thì tính năng tương tự như phiên bản MEKA G1 tiêu chuẩn. MEKA G1 WHITE trang bị công tắc (switch) phím màu đen của hãng Cherry với độ bền 50 triệu lần nhấn. MEKA G1 WHITE được trang bị 7 phím điều khiển đa phương tiện khi kết hợp cùng phím Fn ở vị trí phím Windows bên trái. Bàn phím cơ này có tốc độ đáp ứng 1000Hz, có tính năng N-KRO khi sử dụng với giao tiếp PS/2, tích hợp cổng USB 2 cổng cùng ngõ âm thanh. Ngoài ra còn đi kèm với lót tay bằng nhựa trắng có thể tháo gỡ dễ dàng, mang lại sự thoải mái khi sử dụng trong thời gian dài. Dây cáp USB của bàn phím được bọc vải chống cắt và rất dày, các đầu cắm đều được mạ vàng nhằm chống nhiễu và tăng khả năng tiếp xúc.

Giá tham khảo: 3.500.000 đồng

VĂN VŨ

MAJESTOUCH NINJA: Màu đen nhẫn giả

Bàn phím mang một màu đen đặc trưng giống như trang phục chiến binh hành động lén lút. Nếu nhìn từ trên xuống rất có thể bạn sẽ nghĩ nhà sản xuất quên in ký tự lên phím. Mặt bàn phím trống trơn. Phải chăng các ký tự này đã "tàng hình" như Ninja? Nhưng để ý kỹ hơn bạn sẽ thấy ký tự được in ở mặt trước của phím, chỉ có người dùng bàn phím mới thấy tên phím. Ninja sử dụng bộ kết cấu phim bấm màu nâu, mang lại cảm giác bấm nhẹ và ít tiếng động hơn so với switch màu xanh dương. Dòng sản phẩm này cũng có phiên bản Tenkeyless (giảm 10 phím) và có 3 loại công tắc phím màu: đen, xanh và nâu.

Giá tham khảo: 3.400.000 đồng

Hãy cắt phiếu này, điền đầy đủ thông tin và gửi về:Thế giới Game.
Bạn sẽ nhận được VIP Code Bá Vương Lệnh của game Tây Du Ký Online.
TẠP CHÍ TGVT - THẾ GIỚI GAME
Số 408, Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP Hồ Chí Minh, Việt Nam

Không cần gắn vào thành bàn hay trụ đỡ nhưng 2 chiếc vô lăng, một dành cho Xbox 360 và một dành cho PC này vẫn giúp bạn thoải mái thực hiện những cú drift trên đường đua.

BỘ ĐÔI VÔ LĂNG DI ĐỘNG

XBOX 360 WIRELESS SPEED WHEEL

Cũng như tay cầm Xbox 360, chiếc vô lăng sử dụng kết nối wifi. Nhưng điểm khác biệt so với những chiếc vô lăng bình thường đó là Xbox 360 Wireless Speed Wheel là không cần đến chân và trụ đỡ, cách thức sử dụng của thiết bị này khá linh động khi người dùng có thể cầm và điều khiển ngay trên không. Một đặc điểm trùng hợp với dòng vô lăng của Steelseries mới được chúng tôi giới thiệu bên dưới. Tuy là chiếc vô lăng không dây nhưng mang lại độ chính xác cao và mang lại cảm giác bẻ lái không quá khác biệt với các loại vô lăng chơi game thường thấy. Sản phẩm của Microsoft có thiết kế đơn giản và ít nút bấm hơn cả tay cầm Xbox truyền thống. Vô lăng khá nhẹ nên bạn có thể thoải mái chơi game trong thời gian dài. Phần trọng tâm nặng, tạo cảm giác cân bằng. Nhưng với thiết kế hình chữ U và không có trụ đỡ nên chiếc vô lăng này chỉ quay tối đa 180 độ.

Giá tham khảo: 1.900.000 đồng

SIMRACEWAY S1 STEERING WHEEL

Sản phẩm dành cho dân đua xe của SteelSeries được thiết kế mô phỏng theo những chiếc vô lăng của xe công thức 1 (F1). Chiếc vô lăng được tích hợp đầy đủ các tính năng điều khiển của những chiếc xe đua chuyên nghiệp. Với bảng điều khiển trung tâm luôn nằm trong tầm tay, bạn có thể dễ dàng tăng tốc, thay đổi góc nhìn, yêu cầu hỗ trợ pit stop và mọi thứ khác trên đường đua. Tay vô lăng bọc cao su có hình dạng công thái học (ergonomic) rất thoải mái và chắc tay. Cảm biến chuyển động chính xác giúp bạn hoàn toàn làm chủ chiếc xe đua. Bộ hiển thị số bằng đèn LED có tác dụng hướng dẫn người chơi những lúc nên chuyển số ở chế độ Manual. Còn cần số, phanh, và chân ga được thiết kế mặt sau. Pê-đan bên phải để tăng tốc ga, Pê-đan trên bên trái cho phép phanh. Còn 2 cần ở trên giúp tay đua vào số và trả số một cách rất nhanh chóng. Điều đáng tiếc là chiếc vô lăng này kết nối máy tính qua cổng USB, làm hạn chế tính linh động.

Giá tham khảo: 3.500.000 đồng.

NGỌC MINH

Phiếu tặng VIP Code Bá Vương Lệnh

Họ tên:.....

Số ĐT:.....

Email:.....

Địa chỉ:.....

.....

Hai sản phẩm dưới đây mang đến những hình ảnh hoàn hảo cho game thủ "hardcore" với những yêu cầu khắt khe nhất.

TẦM NHÌN HOÀN HẢO

BENQ XL2420T: MÀN HÌNH CHO FPS

Ngoại hình không có nhiều điểm nổi bật nhưng BenQ XL2420T có "nội công" rất thâm hậu. Phù hợp với những game chuyển động nhanh và cần khung hình có độ chi tiết cao như FPS và đua xe. Chiếc màn hình LED 24 inch này có Refresh Rate lên đến 120Hz. Đây là thông số đáng quan tâm, nhất là game thủ dòng game FPS. Với 120Hz, những chuyển động trong game sẽ mượt mà, chi tiết hơn. Ngay cả những màn hình CRT được các game thủ ưa chuộng trong quá khứ cũng chỉ dừng lại ở mức 100Hz. Một điểm nổi bật nữa là tính năng cân bằng black eQualizer. Các góc tối trong game sẽ sáng hơn, và điểm sáng không bị lóe.

Với chân đứng linh hoạt, game thủ có thể tăng giảm độ cao của màn hình rất dễ dàng. Bạn có thể xoay ngang bình thường hoặc đứng màn hình. XL2420T còn có phần tay cầm, rất tiện để mang đi và chỗ treo headphone phía sau. Sản phẩm được nhận nhiều danh hiệu như Reddot Design Award 2011, G-Mark Good Design Award 2011. Đây là chiếc màn hình chơi game rất tuyệt. Nhưng giá của sản phẩm hơi cao, khoảng 500 USD (~ 11.000.000 đồng).

STEELSERIES EYEWEAR GAMING DESMO: CHỐNG MỎI MẮT

Mắt kính này là sự kết hợp giữa hãng Gunnar Optiks với SteelSeries. Công nghệ của Gunnar Optiks giúp đôi mắt của game thủ phải ngồi trước màn hình LCD thời gian dài luôn thoải mái. Cũng giống như các sản phẩm dành cho game thủ khác của Gunnar Optiks, phiên bản dành này cũng sử dụng kính mắt màu vàng. Bộ lọc này làm giảm cường độ ánh sáng xanh, cho hình ảnh ấm hơn có tác dụng tăng độ tương phản, giảm mỏi mắt và stress khi ngồi nhiều giờ liền trước máy tính. Khi đeo mắt kính này vào, chúng tôi thấy màn hình máy tính có cảm giác to hơn, tạo góc nhìn rộng hơn nhưng cảm giác màn hình hơi bị lõm. Ngoài ra, một số tính năng khác như giảm độ mờ kính, trọng lượng nhẹ và khá thời trang.

Giá tham khảo: 3.000.000 đồng.

NGỌC MINH

Tìm hiểu GIA TỘC VÀ LONG HỒN trong GIÁNG LONG CHI KIẾM

Là tựa game gây ồn ào nhất làng GO Việt trong quý I năm 2012, Giáng Long Chi Kiếm ra đời như một cơn gió lạ, đáp ứng nhu cầu giải trí của cộng đồng game thủ Việt sau chuỗi ngày bão hòa với các webgame.

Sản phẩm đình đám hợp tác phát hành bởi FPT Online International và Perfect World đã được gamer đón nhận khá nồng nhiệt bởi hàng loạt tính năng đặc sắc. Trong đó, Gia Tộc và Long Hồn là hai điểm nhấn không thể bỏ qua.

1. HỆ THỐNG GIA TỘC ĐỒ SỘ

Từ level 30 trở đi, tốn 500,000 ngân lượng không khóa, người chơi đã có thể tiến hành lập Gia Tộc. Nếu như ở các game khác cùng thể loại, Gia Tộc chủ yếu là nơi để các thành viên nhận kinh nghiệm hoặc học một số skill đặc trưng thì ở Giáng Long, Gia Tộc còn mang một ý nghĩa đặc biệt quan trọng trong việc kết nối cộng đồng thông qua cách sắp xếp và phân bổ nhiệm vụ cho từng nhóm thành viên, lợi ích của Gia Tộc ảnh hưởng trực tiếp đến quyền lợi của mỗi cá nhân. Điều này thể hiện rõ qua Tứ Đại Đường Khẩu, Gia Tộc Lược Đoạt Chiến và Thần thú Gia Tộc.

Trong Tứ Đại Đường Khẩu, mỗi Đường sẽ chuyên trách một công việc: Bạch Hổ Đường đảm nhận nhiệm vụ nuôi dưỡng và khiêu chiến thần thú để đem về những thần thú mạnh nhất cho Gia Tộc; Chu Tước Đường phụ trách việc kinh doanh, trao đổi nhằm thu lợi nhuận cũng như phân phát tiền lương; Huyền Vũ Đường vận chuyển vật tư cá nhân và chế tạo đạo cụ; Thanh Long Đường đảm trách nhiệm vụ Cầm Tặc Cầm Vương và Mạnh Chương Hội mang về các danh hiệu cho Gia Tộc.

Chiến Gia Tộc

Cuộc chiến giữa các Gia Tộc bao giờ cũng là những trận thư hùng nảy lửa và đem lại sự hấp dẫn đặc biệt cho các thành viên. Gia Tộc Lược Đoạt Chiến là một cuộc chiến tranh mang tính chiếm đoạt với mục đích giành lấy Khuê Bích của Gia Tộc đối phương. Khởi động Gia Tộc Lược Đoạt Chiến cần phải tiêu hao một số tài nguyên Gia Tộc, nhưng nếu như giành được thắng lợi trong cuộc chiến, thì sẽ giành được Khuê Bích, vật phẩm có tác dụng làm giảm 5 giây thời gian hồi phục hoạt lực của tất cả thành viên Gia Tộc, đồng thời nâng cao 3% kinh nghiệm đánh quái của tất cả các thành viên Gia Tộc, Gia Tộc sở hữu càng nhiều Khuê Bích, thì hiệu quả sẽ càng cao. Trong cuộc chiến này, vai trò chỉ huy của các Tộc trưởng là yếu tố quyết định đến sự thành bại của tộc. Chính vì vậy, đây cũng sẽ là nơi để các quân tử chứng tỏ khí phách anh hùng và khả năng lãnh đạo trận chiến của người chơi.

Thần Thú – Nguồn cội sức mạnh của Gia Tộc

Có thể nói Thần thú Gia Tộc là điểm đặc sắc nhất riêng của Giáng Long Chi Kiếm trong thể loại kiếm hiệp hiện nay. Đây chính là biểu tượng cho sự phồn vinh của Gia Tộc, đồng thời cũng là then chốt quan trọng trong Gia Tộc Chiến. Mỗi một Gia Tộc sau khi sáng lập thành công đều sẽ tự động nhận được một con Thần Thú Gia Tộc. Thuộc tính của Thần Thú bao gồm: sinh mệnh, công kích, mệnh trung, né tránh và bạo kích. Với 5 cấp độ khác nhau, Thần thú sẽ có những hình dạng và sức mạnh khác nhau tùy thuộc vào độ ăn no (tức khả năng chăm sóc của Bạch Hổ Đường). Khi đạt đến mức độ cao nhất, Thần Thú có thể mang về cho Gia Tộc những phúc lợi như nâng cao sản lượng trồng trọt và kinh

nghiệm cho các thành viên trong thời gian nhất định; các thành viên Bạch Hổ Đường còn được tăng các chỉ số về tấn công, phòng thủ nội ngoại công, tăng thêm giới hạn sinh mệnh lớn nhất, tốc độ chuyển động, mệnh trung, né tránh, tấn công chí mạng, kinh nghiệm nhân vật và tùy tùng nhận được tăng gấp đôi…

2. LONG HỒN – BÍ QUYẾT TRỞ THÀNH THIÊN HẠ ĐỆ NHẤT

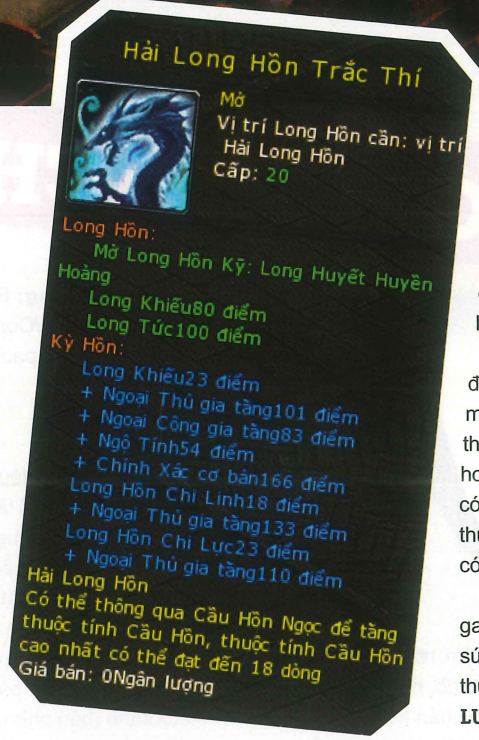
Long Hồn là một trong số những tính năng đặc sắc nhất của Giáng Long Chi Kiếm. Về cơ bản nó có chức năng gần giống như hệ thống kỳ kinh bát mạch ở một số MMORPG khác. Tuy nhiên, Long Hồn lại mang đến cho nhân vật các lợi ích nổi trội cũng như mức độ hoành tráng cao hơn hẳn. Tính năng này hiện đang được rất đông game thủ đặc biệt quan tâm vì những lợi ích thiết thực mà nó mang lại. Qua đó người chơi có thể đạt được sức mạnh mong muốn bằng nhiều cách khác nhau chứ không phải chỉ dốc toàn lực vào việc sưu tập đủ bộ trang bị khủng là xong.

Linh Đài Huyễn Cảnh

Mỗi nhân vật của người chơi đều sở hữu 1 **Linh Đài Huyễn Cảnh** (LĐHC), có nhiệm vụ phong ấn Long Hồn. Khi đẳng cấp nhân vật đạt đến level 20 thì LĐHC sẽ được mở ra. Người chơi có thể vào giao diện LĐHC bằng cách nhấp phải vào nút [Linh Đài Huyễn Cảnh] ở thanh công cụ bên phải hoặc nhấn phím tắt Y.

LĐHC có tất cả 10 vị trí để gắn Long Hồn. Long Hồn gồm tất cả 10 loại: Chúc Long Chi Hồn, Quỳ Long Chi Hồn, Xuy Long Chi Hồn, Thương Long Chi Hồn, Bạch Long Chi Hồn, Ứng Long Chi Hồn, Hồng Long Chi Hồn, Hỏa Long Chi Hồn, Vân Long Chi Hồn, Hải Long Chi Hồn.

Cùng một lúc chỉ có thể đặt 1 Long Hồn vào vị trí tương ứng, ví dụ như Thanh Long Chi Hồn chỉ có thể được đặt vào vị trí của Thanh Long Chi Hồn. Long Hồn cùng loại được đặt vào sau sẽ tự động thay thế Long Hồn trước đó. Trong cột vật phẩm, người chơi có thể nhấp phải chuột để tự động đặt Long Hồn vào vị trí tương ứng trong LĐHC (có thể nhận được Long Hồn khi thực hiện các nhiệm vụ chính tuyến).



Long Hồn

Long Hồn và trang bị có những điểm đặc biệt giống nhau nhưng Long Hồn không có phẩm chất, ngũ hành và không thể xung tinh, đục lỗ, phụ ma, sửa chữa, luyện hóa… Mỗi Long Hồn có 2 loại thuộc tính: "Thuộc tính Long Hồn" và "Thuộc tính Kỹ Hồn".

Mỗi Long Hồn ở trạng thái ban đầu chỉ có thuộc tính Long Hồn, mỗi loại Long Hồn có thuộc tính Long Hồn cố định, thuộc tính Long Hồn không thể bị thay đổi hay mất đi. Lần đầu tiên nhận được Long Hồn hãy nhấp phải chuột vào Long Hồn để cho Long Hồn vào trong LĐHC. Bình thường, Long Hồn không có bất kì thuộc tính Kỹ Hồn nào, người chơi có thể dùng Kỹ Hồn Ngọc để tăng thuộc tính Kỹ Hồn. Mỗi Long Hồn tối đa có thể có 18 thuộc tính Kỹ Hồn. Mỗi loại Long Hồn có yêu cầu đẳng cấp khác nhau nhưng không có yêu cầu về giới tính và chức nghiệp.

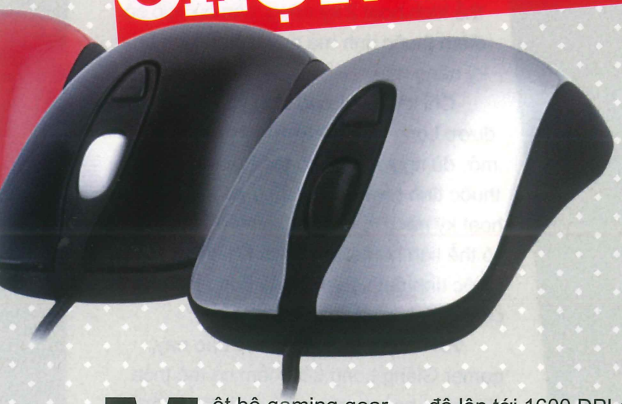
Phần Long Hồn Kỹ hiển thị 6 mục thuộc tính, lần lượt là: Long Thể, Long Tức, Long Khiếu, Long Hồn Chi Khí, Long Hồn Chi Lực, Long Hồn Chi Linh. Mỗi thuộc tính có thể kích hoạt 2 kỹ năng, căn cứ vào số điểm thuộc tính mà quyết định kích hoạt kỹ năng nào.

Chỉ khi gắn Long Hồn vào thì mới mở được Long Hồn Kỹ tương ứng. Khi chưa mở, dù người chơi có tập hợp đủ điểm thuộc tính tương ứng cũng không thể kích hoạt kỹ năng. Chỉ có kỹ năng đã mở mới có thể tiến hành kích hoạt. Khi điểm số của thuộc tính đạt yêu cầu của Long Hồn Kỹ thì có thể kích hoạt kỹ năng này.

Với những tính năng độc đáo này, gamer Giáng Long Chi Kiếm có thể thỏa sức tung hoành trong thế giới đầy bí ẩn và thú vị của Tuyệt phẩm kiếm hiệp 2012.

LƯU DỤ

CHỌN ĐỒ NGHỀ CHƠI GAME



Một bộ gaming gear bao gồm: Chuột, lót chuột (pad), bàn phím và tai nghe. Đối với ba dòng game cơ bản đang thịnh hành bao gồm Real Time Strategy – RTS (Chiến thuật thời gian thực), First Person Shooter – FPS (Bắn súng góc nhìn thứ nhất) và Role-Playing Game – RPG (Nhập vai), đặc tính yêu cầu của các bộ gear lại khác nhau.

1. CHIẾN LƯỢC THỜI GIAN THỰC (WARCRAFT III, STARCRAFT II...)

CHUỘT

Với dòng game chiến thuật, tiêu chuẩn vàng là trọng lượng nhẹ, cầm vừa tay, nút bấm mềm, độ sâu nút vừa phải để game thủ thực hiện những thao tác click chuột liên tục có cảm giác thoải mái, đem lại hiệu quả khi thi đấu. Ngoài ra, chuột cho game chiến thuật có thể có hoặc không đi kèm nút phụ. Cụ thể trong WarCraft III, thao tác sử dụng item bằng Numpad trên bàn phím không nhanh bằng việc dùng nút phụ trên chuột. Tuy nhiên, trong StarCraft II, những nút phụ đó lại không cần thiết. Ngoài ra, với việc phải di chuyển tay để điều khiển quân, game thủ RTS rất cần những chú chuột có tốc độ lên tới 1600 DPI để đảm bảo tốc độ, hay Polling rate (tốc độ phản hồi tín hiệu) cao nhằm giảm tối đa độ trễ.

Khuyên dùng: Logitech G1 hoặc G3, Razer Abyssus, Steelseries Kinzu v2 Pro edition, Zowie Mico, Roccat Kova, Roccat Pyra, Razer Orochi, Tt eSports Saphira.

BÀN DI CHUỘT

Độ mượt bề mặt pad là yếu tố quan trọng nhất khi lựa chọn sản phẩm cho game thủ RTS. Kích thước cần vừa đủ không quá to. Bề mặt cao su nên dày từ 3mm trở lên, tạo cảm giác êm mượt khi sử dụng, giúp bạn "yên tâm lâm trận" ngay cả khi bề mặt có sần sùi.

Khuyên dùng: Razer Goliathus Speed/Control, Roccat Sense, Qpad CT, Tt eSports.

BÀN PHÍM

Một bàn phím tiêu chuẩn cho game RTS phải là bàn phím có nút mềm, nhạy, mượt mà, tạo cho gamer cảm giác tay ổn định, tránh mệt mỏi sau nhiều giờ chinh chiến. Nếu kinh tế eo hẹp, bạn có thể lựa chọn một chiếc bàn phím membrane (bàn phím điện tử) hợp với tay mình nhất. Tuy nhiên, nếu dư dả hơn, bạn hãy nghĩ đến việc sắm cho mình một chiếc bàn phím cơ vì độ ổn định phím cùng cảm giác bấm, độ bền của nút vô cùng tuyệt vời. Ước tính, bàn phím cơ ổn định gấp 50 lần so với bàn phím điện tử.

Chính vì vậy mà giá thành của bàn phím cơ cũng cao hơn bàn phím điện tử rất nhiều.

Khuyên dùng: Qsenn DT-35, Dell 8115/8135 ,Filco ninja majestouch, Tt eSports G-Unit, Corsair Vengeance K90...

TAI NGHE

Khác với các thể loại game còn lại, game RTS lại không đòi hỏi nhiều về âm thanh nên bạn có thể sử dụng một chiếc tai nghe fullsize (trùm tai) hay đơn giản chỉ là một chiếc tai nghe điện thoại. Chỉ bấy nhiêu thôi cũng đủ để bạn bắt đầu cuộc chinh phạt của mình.

2. GAME BẮN SÚNG GÓC NHÌN THỨ NHẤT (COUNTER - STRIKE, A.V.A, BATTLEFIELD...)

CHUỘT

Tiêu chuẩn chọn chuột của game bắn khác rất nhiều so với game chiến thuật. Có thể nói, game bắn súng là một dòng game cực kỳ kén gear hay nói cách khác là "nghề chơi cũng lắm công phu". Không cần thiết phải có những nút phụ song chuột cho game FPS luôn đòi hỏi rất cao về chất lượng nút bấm, chất lượng thanh cuộn và feet (chân chuột).

Khác với RTS, DPI (tốc độ chuột) của mỗi sản phẩm lại đòi hỏi mức rất vừa phải. Tuy nhiên, thông số Megapixels per second (MP/s) rất quan trọng để đảm bảo không xảy ra hiện tượng loss (mất tín hiệu) khi đang sử dụng. Mắt đọc (cảm biến) của chuột cũng phải hạn chế tối đa hiện tượng Auto Correction (tự động nắn đường di chuột thành đường thẳng), tiêu chuẩn vàng của chuột dòng cho game FPS.

Hơn thế nữa, một đặc điểm mà chuột dành cho FPS buộc phải có là mắt đọc phải

được đặt vào chính giữa, đảm bảo cho việc ổn định cảm giác tay, tránh sai lệch không đáng có. Độ trễ tín hiệu phải được thực hiện triệt để, điều đó cũng có nghĩa là game thủ FPS phải nói "không" với chuột không dây dù chúng rất tiện và… sành điệu.

Ngoài ra, bạn có thể trang bị thêm mouse feet (miếng nhựa chân chuột) và Mouse - Bungee (dụng cụ giữ dây chuột).

Khuyên dùng: Microsoft IE 1.1A/3.0, Razer DeathAdder, Steelseries Kinzu v2/ Kana/ XAI/ Sensei, Logitech MX518, Logitech G400, Tt eSports Azurues, Corsair M60...

BÀN DI

Với những game thủ có thói quen sử dụng sensitivity chuột thấp, bàn di kích thước lớn là rất cần thiết. Tuỳ vào thói quen cá nhân mà ta có thể lựa chọn pad bề mặt trơn (speed) hay bám (control). Song, dù sao thì điều quan trọng nhất là bề mặt pad phải ổn định. Chúng ta có thể kiểm tra bằng cách miết ngón tay dọc và ngang pad xem độ mượt hai chiều có bằng nhau hay không. Các loại Hard pad (pad cứng) hay pad vải tráng nhựa (Roccat Sense, Qpad CT) đều có bề mặt ổn định như vậy, nhưng điểm chung là rất trơn, không phù hợp với đại đa số game thủ.

Khuyên dùng: Razer Goliathus series, Steelseries Qck series, Roccat Sense, Qpad UC, Qpad CT, Steelseries 9HD (hard pad).

BÀN PHÍM

Keyboard dành cho game FPS cần nhất khả năng anti - ghosting (chống giới hạn phím bấm ở một cụm phím nhất định). Nói theo cách khác, bao hàm rộng hơn là Keyroll - over. Nếu một chiếc Mitsumi thông thường chỉ có 3KRO (khả năng nhận 3 phím cùng lúc) thì bạn có thể dùng tổ hợp A-W để di chuyển chéo, Shift để walk. Nhưng khi dùng tới phím thứ 4 (thay đạn, zoom súng ngắm...) thì bàn phím sẽ không nhận được lệnh này. Đó là lý do chúng ta cần một bàn phím chơi game (gaming keyboard) thực thụ để giải quyết những vấn đề khó chịu đó.

Khuyên dùng: Qsenn DT-35, Dell 8115/8135, Microsoft sidewinder series, hoặc các loại bàn phím cơ như SteelSeries 6Gv2, Razer BlackWidow Corsair K60…

TAI NGHE

Thông thường, tai nghe dành riêng cho game FPS lại khó có thể nghe nhạc hay. Vì sao? Lý do là những sản phẩm này luôn giảm triệt để bass (dải âm thấp) và tăng nhiều treble (dải âm cao) để thể hiện rõ footstep (tiếng bước chân), giúp game thủ có thể phát hiện ra địch một cách dễ dàng. Tuỳ vào chất lượng của mỗi chiếc tai nghe, việc xác định vị trí, độ xa của nguồn âm sẽ tốt hoặc không tốt. Ngoài ra, những chiếc tai nghe tích hợp microphone cũng rất cần thiết khi chúng đóng vai trò như chiếc "bộ đàm" ảo, giúp bạn liên lạc với đồng đội của mình. Cuối cùng, để chơi game FPS, bạn hãy dùng những chiếc tai nghe fullsize (trùm tai) để giảm tạp âm, đảm bảo âm thanh được thể hiện tốt nhất.

Khuyên dùng: Steelseries Siberia v1/v2, Steelseries 3H/5H/7H, Sennheiser PC350, Sennheiser HD5xx (trừ HD518 vì bass nhiều) ...

3. GAME NHẬP VAI (DIABLO SERIES, WORLD OF WARCRAFT, LINEAGE...)

CHUỘT

Đây là một dòng game khá dễ tính về gaming gear nói chung, không đòi hỏi phải đầu tư chất lượng quá nhiều. Mặt khác, nhà sản xuất cũng đã cho ra đời nhưng series đặc biệt riêng cho từng game với mẫu mã và tính năng ingame khá phù hợp và hoàn hảo. Do đó, nếu hầu bao rủng rỉnh, bạn có thể sắm những chú chuột được thiết kế mẫu mã "ăn theo" dòng game đó. Tính năng macro (thiết lập nhiều thao tác trong 1 nút bấm) và nhiều nút phụ để sử dụng skill trong game cũng đáng để game thủ lưu tâm.

Khuyên dùng: Razer Naga series, Steelseries Diablo III/ World of Warcraft Cataclysm/Legendary edition,...

BÀN DI

Cũng như chuột cho game RPG, mousepad cũng có những sản phẩm Edition "ăn theo" game đồng bộ. Điểm mạnh của những mousepad này là bề mặt được cải thiện rất tốt so với bản gốc của nó, mẫu mã cũng rất tuyệt vời. Nếu như đã sắm một "Edition gaming mouse", các bạn hãy sắm thêm một "Edition gaming mousepad" để thoả mãn niềm yêu thích game của mình.

Khuyên dùng: Roccat Sense, Steelseries Qck Diablo III, Steeleries Qck World of Warcraft series, Qck Mass GANK editon (MOBA), Qck Dota 2 (MOBA)...

BÀN PHÍM

Có bao giờ các bạn nghĩ việc dùng nhiều skill một lúc là một vấn đề nan giải không? Thực tế, mọi chuyện không thực sự bế tắc đến vậy. Hãy để một chiếc bàn phím có tích hợp chức năng macro giúp bạn giải quyết vấn đề đó. Với driver đi kèm thiết lập, game thủ có thể tự tạo một profile theo ý muốn, bấm 1 nút là nhân vật có thể sử dụng cùng lúc vô số skill mà không hề gặp khó khăn gì. Ai bảo RPG game không cần một chiếc bàn phím xịn chứ?

Khuyên dùng: Logitech G110, Microsoft Sidewinder series, Razer Blackwidow series...

TAI NGHE

Không quá chú trong vào footstep như FPS game, nhưng dòng RPG cũng cần một chiếc tai nghe có thể tái hiện lại toàn bộ âm thanh sống động, bởi hiện tại hầu hết RPG game đắt giá đều được nhà sản xuất đầu tư rất mạnh mặt này. Do vậy thật tiếc nếu các bạn không sắm một chiếc tai nghe nhạc xịn giả lập âm thanh vòm đa kênh hoặc đa kênh thực thụ để thưởng thức trọn vẹn nhưng âm thanh trong thế giới ảo tuyệt vời đó.

Khuyên dùng: Sennheiser Audiophile series hay các loại tai nghe của Beyerdynamic…

JUNE PHUỢNG

Bài viết này chỉ hướng dẫn chơi đơn vị Recon (lính bắn tỉa) trong chế độ multiplayer.

BATTLEFIELD 3:

HUẤN LUYỆN LÍNH BẮN TỈA

Đơn vị Recon được đánh giá là loại lính khá khó chơi trong Battlefield 3 do thường sử dụng súng trường bắn tỉa khi gặp các class khác trong khoảng cách 30 – 40 m thì Recon cầm chắc 90% là bị tiêu diệt.

Battlefield 3 được đánh giá là mô phỏng sát thực nhất về sự khốc liệt chiến trường. Khi mới tham gia Battlefield 3 mọi người thường có cảm giác ngỡ ngàng, bởi chiến trường rộng lớn, trang thiết bị và vũ khí đa dạng cũng như tính chân thực của game.

Trước hết Battlefield 3 rất đề cao sự phối hợp đồng đội. Một người không thể làm nên chiến thắng của một trận đánh. Vậy các "fan" của Đột Kích, Đặc Nhiệm Anh Hùng… hãy quên cảnh một mình một súng tả xung hữu đột giữa chiến trường nếu không muốn ngồi nhìn bảng đếm số. Hãy luôn theo sát đồng đội để tránh nhận một viên headshot không biết từ đâu bắn tới.

CÁC LOẠI LÍNH TRONG BATTLEFIELD 3 (CLASS)

Battlefield 3 có 2 phe và bốn loại lính sau.

Khi ở những trận đấu lớn, lính Recon cấp thấp thường không có tác dụng gì nhiều khi không sở hữu những vũ khí tiêu diệt xe tăng như Support và Engineer hay khả năng càn lướt như Assault. Nhưng không có nghĩa là Recon là một đơn vị vô dụng. Nắm vững tính năng vũ khí cũng như thiết bị cộng với phối hợp tốt với đồng đội thì Recon trở thành đơn vị lính vô cùng đáng sợ trên chiến trường với khả năng "one shoot one kill" , dẫn đường cho tên lửa tiêu diệt đối phương như xe tăng hay trực thăng…

VŨ KHÍ CỦA RECON

Vũ khí chính của Recon ở cả 2 phe là những khẩu súng trường tầm xa lẫn gần cùng các phụ kiện kèm theo.

MK 11 MOD 0

Súng trường bán tự động cỡ băng đạn 7.62x51mm

SVD Dragunov

Súng trường bán tự động nổi tiếng cỡ băng đạn 7.62x54mm

Đặc điểm chung là súng trường bán tự động tiêu diệt đối phương với 3 phát đạn chính xác.

Còn lại thì cả 2 phe đều sử dụng các loại súng giống nhau sau khi đạt được một số lượng điểm để mở khóa như bảng dưới đây. Trừ khẩu QBU-88 thì 4 khẩu còn lại đều hạ đối phương với 2 viên đạn vào bất cứ phần nào của cơ thể.

SV98	Mở khóa sau khi đạt 13000 pts Cỡ băng đạn: 7.62x54mm R	
M40A5	Mở khóa sau khi đạt 104000 pts Cỡ băng đạn: 7.62x51mm	
M98B	Mở khóa sau khi đạt 146000 pts Cỡ băng đạn: .338 Magnum	
L96	Mở khóa sau khi hoàn thành mở khóa khẩu QBU-88 và - 50 phát heashot - 50 lần sử dụng MAV phát hiện chuyển động của đối phương giúp đồng đội tiêu diệt - 5 lần dùng dao hạ gục đối phương	
QBU-88	Mở khóa sau khi dùng súng trường bắn tỉa hạ gục đối phương 20 lần. Dùng SOFLAM khóa mục tiêu 5 lần	

BALLISTIC SCOPE 12X

Ống nhòm độ phóng đại 12 X có thể quan sát khoảng cách lớn và điểm đạn rơi.

LASER SIGN

Chiếu chùm tia laser màu đỏ đến mục tiêu có thể gây lóa mắt.

BIPOD

Đế súng ổn định đường ngắm bắn không bị rung tay, đòi hỏi phải nằm xuống hay gác lên mặt phẳng.Nhược điểm làm hẹp lại góc nhìn do chỉ quay súng được 45 độ.

TACTICAL LIGH

ỐNG NGẮM CỰ LI GẦN

ACOG (4X)	
PSO (4X)	
M145 (3.4X)	
PK-A (3.4X)	

STRAIGHT PULL BOLT

Lẫy đẩy đạn rút ngắn thời gian giữa 2 lần bắn. Lên đạn không cần hạ ống ngắm xuống.

SUPRESSOR

Ống giảm thanh nhưng làm giảm sức công phá của đạn khi mục tiêu ở khoảng cách trên 50m.

PHỤ KIỆN ĐẦU NGẮM

Holographic	Phản xạ tia laser tại đầu ngắm.
RDS	
PKA-S	

IRNV

Ống ngắm hồng ngoại để nhìn ban đêm.

BALLISTIC SCOPE 8X

Ống ngắm phóng đại 8X.

Kèm theo mỗi loại súng có một bảng phụ kiện phong phú. Mỗi khẩu súng có 3 chỗ để cho bạn thêm phụ kiện vào, nhưng hầu hết số phụ kiện này chỉ dùng để trang trí là chính, còn thêm vào thì đối với class Recon chỉ lợi bất cập hại sẽ đề cập ở phần sau.

Khi chơi class Recon bạn chỉ nên dùng 5/16 phụ kiện ở trên, đó là IRNV (ống ngắm hồng ngoại), Ballistic Scope 8X, 12X (ống ngắm phóng đại), Straight Pull Bolt (lẫy đẩy đạn), Bipod (đế súng). Đối với IRNV hẳn nhiên là sẽ dùng bắn ban đêm trong điều kiện ánh sáng yếu. Khi bắn trong bản đồ hẹp của chế độ Team Deathmatch là sự kết hợp giữa Ballistic Scope 8X hoặc 12X với Straight Pull Bolt. Với một không gian chật hẹp, số lượng đối thủ đông thì việc lên đạn chậm đồng nghĩa với việc mục tiêu chạy thoát hoặc tệ hơn là chính mình bị hạ. Khi ra chiến trường rộng lớn với chế độ chơi Large Conquest thì việc ổn định đường đạn là tối quan trọng, Ballistic Scope 12X và Bipod là sự kết hợp hoàn hảo với tầm ngắm xa và tính năng chống rung của Bipod. Do phần lớn thời gian người chơi sử dụng súng trường bắn tỉa thì với những phụ kiện đầu ngắm hay ống ngắm có độ phóng đại thấp là thực sự vô ích. Khi mới chơi chưa có kinh nghiệm người chơi thường có xu hướng trang bị những thứ như là đèn flash, ống giảm thanh, Laser sign cho khẩu súng của mình thêm phần hoành tráng. Hậu quả là người chơi trở thành mục tiêu bị săn đuổi hoặc báo hiệu cho đối thủ ta đang nấp rình ở đây, do laser sign để lại một đường chỉ đỏ kéo dài từ chỗ nấp tới vật cản, đèn flash light thì khiến bạn trở thành ngọn hải đăng cho đối thủ ngắm bắn.

TRANG THIẾT BỊ

Ban đầu bạn chỉ được trang bị T-UGS còn lại SOFLAM và MAV chỉ mở khóa sau khi đạt được đủ số điểm cần thiết.

T-UGS:

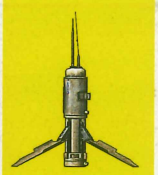
Viết tắt Tactical Unattended Ground Sensor khi triển khai thiết bị này sẽ phát ra tiếng bíp chậm và thay đổi thành tiếng bíp nhanh khi có người và xe cơ giới đến gần. Khi đối phương bò hoặc đi bộ thì thiết bị này không tác dụng.

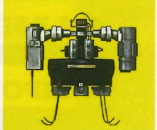
SOFLAM:

Thiết bị cho phép lính Recon theo dõi và khóa mục tiêu cơ giới cho các loại vũ khí như tên lửa, bom điều khiển đánh vào.Thiết bị này có thể tự phát hiện mục tiêu trong góc khóa của nó mà không cần điều khiển.

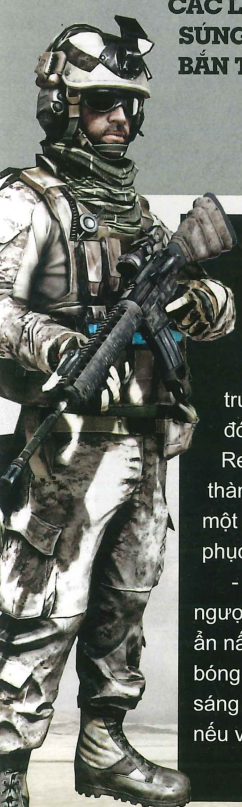
MAV:

Viết tắt Micro Air Vehicle được trang bị với một bộ cảm biến chuyển động và một máy ảnh với khả năng phát hiện tia hồng ngoại. MAV trinh sát trên không rất tốt. MAV cũng là một vũ khí dùng để hạ gục đối phương, các bạn hãy tự khám phá.





CÁCH SỬ DỤNG KÍNH NGẮM CỦA RECON VÀ QUĨ ĐẠO ĐẠN CỦA CÁC LOẠI SÚNG BẮN TỈA



Với CS, Đột kích hay Biệt đội anh hùng, bạn chỉ cần đưa đối phương vào hồng tâm là bắn chính xác, bất kể khoảng cách xa hay gần thì quĩ đạo viên đạn luôn là đường thẳng. Còn với Battlefield 3, quĩ đạo viên đạn thay đổi theo khoảng cách và cả theo loại súng mà bạn đang cầm trên tay. Trong thực tế viên đạn chịu rất nhiều tác động của môi trường như gió, độ đậm đặc không khí, trọng lực… Trong Battlefield 3, viên đạn chỉ chịu tác dụng của trọng lực nên quĩ đạo viên đạn sẽ có hình nửa parabol hướng xuống đất thay đổi tùy theo loại súng. Để tiện cho việc so sánh, người viết chọn khoảng cách là 1000m cùng sử dụng loại ống ngắm độ phóng đại 12X để làm mốc, còn khoảng cách ngắn hơn thì các bạn tự suy ra.

Hình trên đây thể hiện điểm rơi của viên đạn của từng loại súng trường tính trên 1000m, đó là những điểm màu đỏ.

KINH NGHIỆM KHI CHƠI RECON

- Trong Battlefield 3 Recon được coi là class hỗ trợ không phải lính tấn công nên khi di chuyển Recon không được đứng quá xa đồng đội. Khi di chuyển thỉnh thoảng dùng ống ngắm quan sát phía trước và thông báo cho đồng đội biết tình hình. Điều đó vừa đảm bảo an toàn cho mình vừa phát hiện lính Recon của đối phương. Một số chiến trường ở trong thành phố như map Seinse Crossing thì Recon nấp vào một góc thả MAV hỗ trợ đồng đội phát hiện đối thủ mai phục tại các góc phố.

- Chú ý ánh nắng mặt trời khi bạn sử dụng ống ngắm ngược sáng thì ống ngắm sẽ phản xạ ánh sáng làm lộ vị trí ẩn nấp. Trong trường hợp bất đắc dĩ thì chọn vị trí nào có bóng râm hoặc ít ánh sáng nhất. Có thể biết được lượng sáng phản xạ nhiều hay ít bằng cách đưa ống ngắm lên nếu vành ngắm sáng nhiều thì bạn hãy mau mau đổi vị trí.

- Luyện tập bắn qua các khe hàng rào lỗ hổng cửa sổ đây chính là vị trí an toàn và bí mật. Hãy cố gắng bắn vào đầu, nhưng vị trí này góc bắn rất hẹp đối phương di chuyển rất nhanh nên thường khó bắn.

- Khi tham gia vào những trận Large Conquest bạn hãy nhanh chóng chiếm lấy các điểm cao để quan sát địa hình. Thông báo cho đồng đội và tiêu diệt lính bắn tỉa của đối phương. Tốt nhất hãy rủ theo một engineer có tên lửa JAVELIN đi cùng. Đây chính là "cặp đôi hoàn hảo " để săn xe tăng.

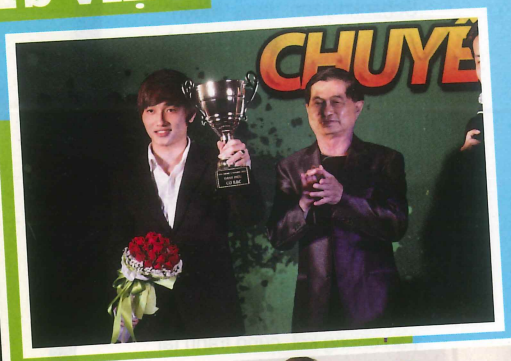
LỜI KẾT:

Recon là đơn vị khó chơi nhưng rất hữu dụng nếu biết phối hợp. Hãy luôn là một phần của đồng đội, người viết mong muốn qua bài viết này giúp người mới chơi một số kiến thức khi mới bắt đầu.Còn lại các bạn sẽ tự đúc rút kinh nghiệm qua mỗi trận đánh. Nào hãy bắt đầu ra chiến trường thôi!

HÙNG CƯỜNG

FIFA ONLINE 2 AWARDS 2012

ĐÊM HỘI CỦA TÀI NĂNG ESPORTS VIỆT



NHỮNG GAME THỦ XUẤT SẮC NHẤT SẼ ĐƯỢC NHẬN CÁC PHẦN THƯỞNG, XỨNG ĐÁNG VỚI NHỮNG GÌ HỌ ĐÃ CỐNG HIẾN.

FIFA Online 2 Awards 2012 là hoạt động nhằm vinh danh các vận động viên, liên đoàn, CLB và quản trị diễn đàn có thành tích thi đấu xuất sắc cũng như những đóng góp tích cực cho FIFA Online 2 trong năm 2011. Các hạng mục giải thưởng FIFA Online 2 Awards 2012 sẽ được lựa chọn thông qua quyết định của cộng đồng và ban giám khảo.

Ngày 09/04/2012, GALA FIFA Online 2 Awards 2012 đã được tổ chức rất trang trọng tại khách sạn Horison, số 40 Cát Linh, quận Đống Đa, Hà Nội. Đây là lần thứ hai, giải thưởng FIFA Online 2 được tổ chức, với mong muốn chuyên nghiệp hóa nền eSports Việt Nam.

Đến dự đêm GALA FIFA Online 2 Awards 2012 có Ông Dương Nghiệp Chí - Phó Chủ tịch và tổng thư kí của hiệp hội thể thao và giải trí VIRESA, Ông Lương Hải Ngọc - Đại diện Ban giám đốc VTC Game, bình luận viên nổi tiếng Vũ Quang Huy, cùng các phóng viên và khách mời khác.

Phát biểu về định hướng phát triển nền eSports Việt và kế hoạch của VIRESA dành cho game FIFA Online 2, Ông Dương Nghiệp Chí – Phó Chủ tịch kiêm Tổng thư ký Hội Thể thao điện tử giải trí VIRESA cho biết: "Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam – VIRESA đã phối hợp với tổng cục Thể thao về đề án tổng thể phát triển thể lực tầm vóc người Việt Nam. Qua nghiên cứu, chúng tôi nhận thấy các VĐV FIFA Online 2 đã có chỉ số IQ, sức khỏe và khả năng sử dụng máy tính cao hơn người bình thường. Trong năm tới, FIFA Online 2 sẽ được đề xuất để đưa vào, trở thành một bộ môn giảng dạy tại các trường PTTH trên cả nước".

Ba giải thưởng đáng chú ý nhất của FIFA Online 2 Awards 2012 năm nay đều thuộc về các VĐV đến từ Tp. Hồ Chí Minh. Quả bóng vàng đã xứng đáng tìm được chủ nhân của mình: VĐV Nguyễn Thái Bảo - Đương kim vô địch One Asia Cup 2011 tại Malaysia, đương kim Á quân Vietnam Esports Championship 2011 (VEC 2011). Giải thưởng cờ vàng không quá bất ngờ thuộc về King_Dragon khi họ đã thâu tóm hầu như toàn bộ các giải đấu lớn trong năm 2011. CLB xuất sắc nhất trong năm 2011 cũng đã thuộc về cộng đồng game thủ Tp. Hồ Chí Minh bởi phong trào thi đấu, cọ xát cũng như các hoạt động cộng đồng đầy tích cực.

Tháng 8/2011, FIFA Online 2 được công nhận là bộ môn thể thao điện tử chính thống. Theo đó, VĐV giành chức vô địch tại giải thể thao điện tử toàn quốc VEC 2011 được phong cấp kiện tướng. Không chỉ là những game thủ bình thường, giờ đây, danh hiệu vận động viên với những phần thưởng tôn vinh những đóng góp của họ cho làng eSports Việt Nam chắc chắn sẽ là những mục tiêu chinh phục mới.

HỒNG PHƯƠNG

KẾT QUẢ CỦA GIẢI THƯỞNG FIFA ONLINE AWARDS 2012

1.Quả bóng vàng: VĐV Nguyễn Thái Bảo
2.Quả bóng bạc: VĐV Nguyễn Tuấn Anh
3.Quả bóng đồng: VĐV Vũ Hoài Nam
4.Danh hiệu Cờ vàng: Liên đoàn King Dragon – Chủ tịch Liên đoàn: Đinh Lê Huỳnh Tân
5.Danh hiệu Cờ bạc: Liên đoàn Dân Tộc – Chủ tịch Liên đoàn: Vũ Hoài Nam
6.Danh hiệu Cờ đồng: Liên đoàn Đà Nẵng United – Chủ tịch Liên đoàn: Trần Quang
7.Vận động viên triển vọng: VĐV Trần Đức Trung
8.Liên đoàn triển vọng: Liên đoàn 1st Thanh Hóa – Chủ tịch Liên đoàn: Nguyễn Huy Xuân
9.Moderator tích cực: tanhbom – ông Lê Minh Trí
10.CLB của năm: CLB FIFA Online 2 TP. HCM – Chủ tịch CLB: ông Lê Minh Trí
11.Đại gia FIFA Online 2: NQL Phan Hồng Đức – TP.HCM

"Chuyện cổ tích" WCG 2007 kể lại

Đối với nhiều người, World Cyber Game (WCG) 2007 là một trong những kỳ WCG đáng nhớ và đặc biệt nhất. Xứng đáng là một trong những tựa game eSports truyền thống, các trận đấu đẹp luôn đem đến sự phấn khích tột độ cho khán giả.

Dù trải qua nhiều thăng trầm với sự lên hạng, xuống dốc của các game thủ chuyên nghiệp song ấn tượng về năm 2007 vẫn luôn "ở đó". Đó là khi những Yoan "ToD" Merlo, June "Lyn: Park, Manuel "Grubby" Schenkhuizen, Jang "Moon" Jae Ho... tất cả những cái tên đình đám đều phải dừng hành trình chinh phục chức vô địch của mình quá sớm. Để lại đó là gương mặt đến từ Na Uy vốn không được đánh giá cao: Olav "4K.Creolophus" Undheim.

Trải qua nhiều trận đấu căng thẳng, cuối cùng, Creolophus (Creo) đã lọt vào trận chung kết, cùng tranh tài với Li "WE.Sky" (Sky) Xiaofeng của Trung Quốc. Đây thực sự là một bất ngờ lớn đối với fan hâm mộ khi Creolophus vào thời điểm đó được nhận định đã "quá già để bắt nhịp thi đấu như những gosu khác".

Map 1: Terenas Stand

Ở trận thứ nhất, vị trí căn cứ của Creo ở góc 5h, trong khi của Sky ở góc 10 giờ.

Ở map này, Creo lại không sử dụng chiến thuật Demon Hunter làm hero đầu mà thuê Dark Ranger ở Tavern (nhà hero chung nằm giữa bản đồ, game thủ nào cũng có thể mua được). Có vẻ như Creo đã quá quen lối đánh fast expand (ăn mỏ sớm) của Sky trên map này.

Đúng như Creo dự đoán, ngay sau khi creep xong Goblin Laboratory và 3 Apprentice Wizard, Sky đã kéo Militia và tất cả Footman xuống mỏ góc 7h để thực hiện ý đồ fast expand. Lúc này, Creo đã timing rất chuẩn xác khi đoàn quân của Human vừa chạm đến mỏ thì đoàn Archer, lãnh đạo bởi hero Dark Ranger đã đuổi ngay theo sau. Tuy nhiên, Creo đã phạm phải sai lầm khi sản xuất quá nhiều Archer. Do quá nôn nóng, Creo chưa triệu hồi đủ số Skeleton làm bia đỡ đạn cho Archer nên khi giao chiến với đoàn Footman hung hãn cùng 2 Militia, anh đã bị Sky phản công ngược.

Tuy nhiên, không phải tay vừa, trên đường rút quân sau đó, Creo đã cố gắng khéo léo chặn đường Militia từ căn cứ chính của đối phương đang kéo xuống mỏ phụ. Song, trước sự chống trả của Sky, nỗ lực của anh tỏ ra không mấy thành công. Sau lợi thế từ việc đẩy lùi được Creo, Sky mở mỏ phụ thành công ngay cả khi Creo cố gắng quấy rối thêm bằng Dark Ranger và Archer.

Để sửa chữa lỗi lầm của mình, Creo cũng cho xây một Tree of Life (nhà chính của Night Elf) ở mỏ ngay gần nhà, chạy đua expand với Sky để không thua thiệt về kinh tế. Trong lúc đó, anh bắt đầu sản xuất Huntress để ép mỏ đối thủ. Ấy vậy nhưng một lần nữa, Sky tỏ ra trên cơ Creo khi hero Arch Mage đã sắp lên level 3. Phần micro của Creo tỏ ra rất vụng về khi bị Human creep triệt tiêu 2 Archer, để lộ Tree of Life đang xây. Điều này không mấy khó hiểu khi Creo thực sự chưa vươn đến tầm đẳng cấp của các đối thủ của mình.

Đối mặt với anh trong trận chung kết là game thủ Human xuất sắc nhất thời điểm đó – Sky. Sự đánh đổi giữa 3 Footman với việc Sky yên trí khai thác mỏ phụ đã dẫn đến khoảng cách nhất định về mặt kinh tế.

Water Elemental level 2 (skill của hero Arch Mage) là một phép khắc tinh (skill counter) cực kỳ khó chịu đối với Huntress khi loại giáp của Huntress sẽ bị "dính" nhiều damage hơn bình thường. Thời điểm này, Creo lộ rõ sự bất lực khi bị Human quấy rối liên tục, lấn lướt trong lúc đang cố gắng ăn mỏ. Chỉ với 1 Arch Mage và triệu hồi người nước Water Elemental, Sky đã thể hiện đẳng cấp "trên cơ" khi creep jack, làm chết khá nhiều Archer và Huntress của Creo. Lúc này, Creo không thể ăn mỏ phụ vì chưa giết được creep canh giữ.

Cùng lúc đó, Sky up lên đời thành công và thuê hero Naga Sea Witch ở Tavern, tiếp tục quấy rối base Night Elf.

Thêm một sai lầm nữa của Creo khi chi quá nhiều tài nguyên vào nâng cấp Glaive Thrower (bắn nhảy đạn của Huntress), đồng thời lại sản xuất Dryad khi chỉ có một mỏ (chưa kể là việc để thiệt mạng khá nhiều Huntress trước sự càn quét của đối thủ). Với số quân ít ỏi còn lại cùng hero Panda mới chỉ level 1, Creo đã không thể chống được đợt càn thứ 2 khi Sky đã lên được đầy đủ Mortar Team, Rifleman cùng Spell Breaker làm Tanker... Tree of Life đã vỡ.

Chênh lệch quá lớn về sức mạnh quân đội và kinh tế đã khiến Creo phải ngậm ngùi "GG". 1 – 0 cho Sky.

Map 2: Gnoll Wood

Trận thứ hai là Gnoll Wood, một map có diện tích lớn hơn rất nhiều so với Terenas Stand ở trận thứ nhất. Căn cứ chính của Night Elf ở góc 12h, và căn cứ chính của Human nằm góc 2h.

Có vẻ như thần may mắn đã mỉm cười với Creo khi Militia của Sky đi do thám xuôi theo hướng chiều kim đồng hồ... Nếu ngược lại, Sky sẽ phát hiện Creo đang chơi một chiến thuật rất liều, đó là tech thẳng Huntress. Đây là chiến thuật được ăn cả ngã về không. Nếu thất bại, Creo sẽ nắm chắc phần thua khi Sky chỉ cần sử dụng "bài" ép chòi (Rush Tower) trứ danh của mình, anh sẽ phải "GG" ngay lập tức.

Bước sang trận đấu thứ 2, tâm lý của anh vô cùng thoải mái hay nói cách khác, Creo "chẳng còn gì để mất".

Ở map này, Creo không chọn sử dụng các Hero từ Tavern nữa mà "nhắm đến" Demon Hunter. Lại một lần nữa Creo bắt bài Sky call Militia để mở mỏ phụ góc 4h. Ngay lập tức, anh đã chủ động tấn công ngay từ đời 1, mass Huntress (sản xuất Huntress số lượng lớn) để harass Human cực kỳ chuẩn xác. Những đợt tấn công của Creo đã khiến Sky không thể ăn mỏ và thiệt hại kinh tế nặng nề. Nếu không có item Invulnerable (item giúp hero tránh khỏi mọi sát thương trong vòng một khoảng thời gian ngắn) nhặt được từ Rock Golem, hero Arch Mage của Sky đã mất Scroll of Town Portal nếu không muốn bỏ mạng.

Do xây Arcane Vault muộn nên Arge Mage không thể mua được Scroll of Regeneration (tạm dịch: Sớ hồi máu) ngay từ sớm. Đó là chưa kể vận đen cho Sky khi Fountain giữa bản đồ lại ra ngẫu nhiên là giếng hồi Mana. Nắm được điểm yếu chết người trong thời điểm đó của Human, Demon Hunter cùng đạo Huntress đông đảo và 4 Wisp đã kéo sang Rush Tower đối phương. Đạo Footman không thể chống đỡ sức mạnh càn lướt của Demon Hunter đã nhanh chóng thất thủ. Ngay cả khi có Mortar Team phải lên đời 2 mới có thì Glaive Thrower của Night Elf có thể mua ngay từ đời 1.

Kiên trì chống đỡ bằng Footman và số ít Mortar Team cùng 2 Guard Tower song ván bài cũng đến lúc phải kết thúc. Hàng loạt các sai lầm đã khiến Sky phải trả giá bằng một trận thua. Creo chính thức san bằng tỉ số khi Glaive Thrower của Huntress bắn nổ hết Farm, để đại quân của anh lao vào căn cứ chính hạ thủ 2 hero của đối thủ cực kỳ ấn tượng.

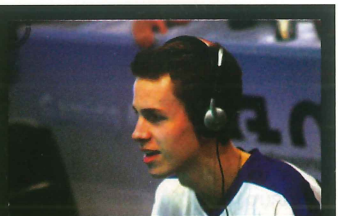
Táo bạo và đẹp mắt, Creo xuất sắc giành lại một điểm, khiến trận chung kết phải đi đến ván đấu thứ 3 để tìm ra nhà vô địch.

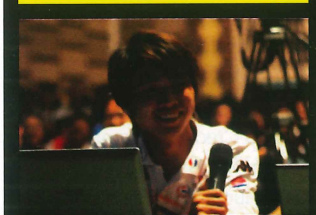
Map 3: Twisted Meadow

Ở map này, căn cứ chính của Sky ở góc 2h khi Creo nằm yên vị ở góc 8h.

Thêm một chút liều lĩnh, Creo tiếp tục lên thẳng Huntress, lặp lại chiến thuật Harass, bất chấp đối thủ của mình là bậc thầy trong chiến thuật Rush Tower. Anh đã tính toán rất kỹ khoảng cách giữa 2

Olav "4K.Creolophus" Undheim
Quốc tịch: Na Uy
Chủng tộc: Night Elf
Ngày sinh: 11/7/1986





Li "WE.Sky" Xiaofeng
Quốc tịch: Trung Quốc
Chủng tộc: Human
Ngày sinh: 27/3/1985

Trận thư hùng diễn ra với thể thức BO3 (ai thắng 2 ván trước thì giành phần thắng chung cuộc). Diễn biến trận đấu cụ thể ra sao, mời độc giả TGG theo dõi bài viết dưới đây.

Game 1: http://www.wcg.com/6th/tv/tv_play.asp?keyno=C07121110102&index=200

Game 2: http://www.wcg.com/6th/tv/tv_play.asp?keyno=C07121110103&index=200

Game 3: http://www.wcg.com/6th/tv/tv_play.asp?keyno=C07121110104&index=200

Hoặc replay (patch 1.21) :

http://www.mediafire.com/file/60z2dnecu0tmie2/WCG_final_2007_(1.21).rar

căn cứ nên ngay cả khi bị Rush Tower, anh vẫn sẽ có những "cô" Huntress đầu tiên để chống đỡ.

2 Peasant (nông dân của Human) xây Altar (nhà hero), 1 Peasant xây Farm, ý đồ có Hero sớm để fast creep mỏ Mecenary Camp bên cạnh đã rõ. Wisp của Creo đã nhìn thấy Militia cùng Arch Mage chạy sang creep mỏ. Tiếp tục vẫn là màn trình diễn của hero Demon Hunter, Creo đã harass kịp thời tấn công 3 peasant đỏ máu, cùng 1 peasant hy sinh khi đang creep. "Tổng hoá đơn" là 4 peasant cho Sky, đúng vào lúc dầu sôi lửa bỏng.

Vào thời điểm đó, Creo có thể chắc chắn Sky không thể thực hiện ý đồ Rush Tower ngay cả khi Sky biết anh đang lên Huntress. Bằng chứng là Human đã call 2 Militia, có ý định kéo sang Rush Tower nhưng giữa chừng phải bỏ về vì trận đấu đã bước qua phút thứ 5.

Nhờ lượng Huntress đông đảo, Creo harass chuẩn xác khiến Footman của Sky không thể creep. Ở căn cứ chính, Human đã phải xây 2 Guard Tower chống rush một cách bị động. Rút kinh nghiệm từ trận rush kinh hoàng ở Gnoll Wood, Sky đã chủ động lên Rifleman cùng Naga Sea Witch làm hero 2. Trên đà tinh thần, Creo thể hiện rất tốt khi cũng lấy Naga làm hero 2, liên tục creep jack chuẩn xác. Sang phút thứ 12 của trận đấu, Tree of Eternity (đời 3 của Night Elf) hoàn thành, Creo lên Druid of the Claw (Gấu) làm quân chủ đạo thay thế Huntress. Chiến thuật hai bên xoay chiều liên tục trong từng thời điểm. Trận đấu giằng co nghẹt thở giờ mới thực sự bắt đầu.

Nếu đây không phải là WCG, rất có thể bạn sẽ phải "hét lên" rằng "đồ hack map". Khả năng đọc trận đấu tuyệt vời của Creo thể hiện qua những đợt creep jack khiến quân Human luôn bị bối rối. Khi Night Elf "bắt quả tang" Human đang creep ở shop gần căn cứ chính, Creo đã hạ gục Naga của đối phương, bất chấp anh đã mất gần hết Huntress. Creo dường như đã dần làm chủ thế trận khi liên tục quấy phá Human, không để Sky creep yên ổn. Hãy để ý, cho đến thời điểm phút thứ 15 của trận đấu, quân Human vẫn không thể cản Night Elf tự do creep.

Phút thứ 17, do bất cẩn khi đang tấn công base Human, Creo đã để mất Naga level 4 khi không để ý quân của Sky teleport về vây gọn "Nữ thần rắn". Để chính xác, Demon Hunter sẽ cầm Staff of Preservation (item giúp dịch chuyển unit về căn cứ, nơi có nhà chính đời cao nhất) thay vì Naga. Đây quả là một tai nạn không đáng có trong một thế trận lấn lướt ngay từ đầu dành cho Creo. Nắm bắt cơ hội rất nhanh, Sky ngay lập tức ép căn cứ Night Elf song không thể vào ngay. Thiếu Naga, quân Night Elf đã phải chống đỡ rất khó khăn trong đợt ép cuối cùng. Có lẽ, khát khao lần đầu tiên chạm tay vào cúp vô địch đã giúp Creo làm nên kỳ tích khi chỉ với một mình Demon Hunter cũng đàn gấu và vài Dryad, anh cầm cự thủ nhà để hồi sinh Naga thành công.

Thế trận trở nên vô cùng căng thẳng khi về cuối trận, Human dần lấy lại được vị thế của mình. Nhưng bằng ý chí quyết tâm, Creo đã không làm phụ lòng người hâm mộ khi trình diễn lối đánh lì lợm chưa từng thấy. Scourge Bone Chimes (aura hút máu), Boot of Quel'Thalas (item +6 Agility) đã biến Demon Hunter và đoàn quân Night Elf trở thành "nỗi ác mộng". Sai lầm được nhìn thấy rõ khi Sky quá ham tập trung hạ gục Demon Hunter (nhưng vô ích) mà quên rằng mình đang trụ lại quá lâu trong căn cứ của địch.

Nhờ sự hỗ trợ đắc lực của Ancient of Wonder (nhà bán đồ cho Hero) và Moon Well (có "suối" giúp hồi HP và MP cho unit/hero), Demon Hunter trở nên bất tử và rồi "lột xác hoá quỷ" với skill level 6 Metamorphosis. Đây chính là thời khắc chấm hết cho con đường chinh phục WCG của Sky khi đoàn quân của anh bị bắt sống, lần lượt ngã xuống trước sự dũng mãnh của "anh hùng mù".

LÊ HẠO NGUYÊN

Kết quả chung cuộc

Creo xuất sắc dành chiến thắng 2 – 1 trước đối thủ sừng sỏ đến từ Trung Quốc.

Chưa bao giờ chung kết WCG bộ môn WarCraft III lại kịch tính đến thế. Khi ứng viên hàng đầu cho chức vô địch – Moon đã bị loại ở bán kết bởi chính tay WE.Sky, cán nguyên cho câu "No one on earth can beat me!" (tạm dịch: "Không ai trên đời này có thể đánh bại tôi!") mà WE.Sky đã từng tuyên bố hùng hồn... thì giờ đây, anh lại đại bại trước một đối thủ được đánh giá là "kém phần".

Ta không thể phủ nhận chiến thắng của 4K.Creolophus có phần nhiều may mắn nhưng khi xem xong 3 trận thư hùng căng thẳng, ta có thể khẳng định được bản lĩnh, tâm lý vững vàng cùng sự táo bạo của anh. Creo đã đốn ngã WE.Sky một cách thuyết phục. Thất bại cay đắng này sẽ là dấu ấn đáng nhớ với cả Sky khi coi thường đối thủ, nhưng cũng là cột mốc sáng chói cho sự nỗ lực không ngừng của 4K.Creolophus, kết thúc một mùa WCG thành công khác.

ĐẶC SẢN "RỒNG"
trên bàn nhậu game Việt

Trong một quán nhậu bình dân, một đêm hè nóng nực. Vô tình tác giả câu chuyện này ngồi cạnh bàn của 2 game thủ sắp hùn vốn mở quán nhậu. Có lẽ hai "gosu" này muốn bắt chước mô hình một nhà hàng Trung Quốc đã làm theo phong cách "vua MMORPG" World of Warcraft và Hello Kitty.

Cao thủ 1: *Chào mừng quí khách đến với quán Long Ngục, tên tiếng Anh –* **"Dungeons and Dragons"**. *Tớ sẽ thiết kế món khai vị mang tên Ngọa Long Tranh Châu. Chẳng là thực khách mới vào quán đói lả nên phải "ngọa"- nghĩa là nằm bẹp ra bàn. Thực chất đây là món cá viên chiên.*

Cao thủ 2: *Hảo idea! Thế thì phải cho thực khách uống rượu Bạch Long Tinh – nghĩa là rượu nếp đục.*

Nghĩ mà vui. Đúng thật là làng game Việt trong 4 tháng đầu năm đã có gần chục trò chơi mang tên không Long thì Rồng. Nào là **Kiếm Rồng, Chân Long Giáng Thế, Giáng Long Chi Kiếm, Ngọa Long, Long Tinh, Thần Long** và sắp tới là **Tầm Long** và **Long Tướng**... Đích thị 2 ông tướng này chơi game "Long" quá mức nên trở thành "long sòng sọc" đây mà.

Dù sao nghe hai ổng đặt tên mỏn ăn cũng thấy vui và tự hào với kỹ năng đặt tên đậm chất "Ngọa Hổ tàng Long" của hai ông chủ nhà hàng này. Vì vậy, tác giả kêu thêm 1 dĩa thanh long và nghe tiếp tên các món mới:

Thiên Long Bát Bộ ..... Thằn lằn bát bửu
Thần Long Huyết Kiếm..... Sò huyết nướng mọi
Giáng Long Chi Kiếm ..... Lẩu cá kèo
Chân Long Giáng Thế ..... Chân gà hấp
Long Tinh ..... Rượu nếp
Long Tướng ..... Tương lóng, nghĩa là nước tương nóng.
Tầm Long ..... Tầm là tìm, long giống cá. Tìm cá là cà tím.
Kiếm rồng (Dragonica) ..... Kiếm là tìm. Rồng là long. Tìm long là lòng và tìm luộc, chấm mắm tôm.

Câu chuyện "long gầm hổ thét" giữa 2 ông chủ nhà hàng "thịt rồng" nọ kết thúc bằng nỗi lo buôn "long nạc" trái phép.

Cao thủ 1: *Vậy lỡ nếu mấy món Rồng dùng "chất tạo nạc" chưa được cấp phép bị phát hiện thì sao?*

Cao thủ 2: *Tốt nhất từ đầu quán ta phải tự trảm long, loại bỏ cái món đó khỏi thực đơn, kẻo game thủ bị ngộ độc. Nếu không coi chừng Long Ngục bị đổi tên "Nghĩa địa Rồng" đó. Ái dà, còn món tráng miệng vẫn chưa nghĩ ra. Á, tớ nghĩ ra rồi. Món này đậm chất "offline console" nên sẽ cân bằng với "webgame online PC". Đó là món rau câu "gan rồng"* **Dragon's Dogma**.

SONG LONG

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Thủ tục ĐƠN GIẢN
Nhận tạp chí NHANH CHÓNG tại nhà

Hãy gọi Miền Bắc (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam (08) 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí		Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
				3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
				Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí in	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						
Phiên bản điện tử	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000	36,000		72,000		30%	100,800
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000						

Tòa Soạn: Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP.HCM - Điện Thoại: 08 - 3930 4324 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Vân Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 36.000đ/năm/quyển
Bạn đọc nhận được thông tin đăng nhập Tạp chí điện tử qua email đăng ký trên www.eshop.pcworld.com.vn

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Đã phát hành ngày 5/4/2012:

Chúng ta vừa chào đón thế hệ iPad thứ 3, một thế hệ sản phẩm mà trên sân khấu của lễ giới thiệu sản phẩm mới trong tháng 3 vừa qua tại Mỹ, thiếu đi người thuyền trưởng lỗi lạc Steve Jobs, tuy nhiên những giá trị về thiết kế và tư tưởng của ông vẫn còn tồn tại và in đậm trong sản phẩm mới này. Chúng ta không còn xa lạ gì với máy tính bảng như 2 năm trước đây, nhưng sự tò mò thì vẫn còn, và chúng tôi cho rằng câu hỏi lớn nhất trong đầu nhiều người hiện nay là "mua hay không mua iPad mới?" Hy vọng bạn sẽ có câu trả lời ngay sau khi đọc xong số Tạp chí này của chúng tôi.

Sắp phát hành: TV mới cho ngày hội bóng đá Euro 2012

Không hẹn mà gặp, trong tháng 4/2012, với sự mở màn của Sharp, tiếp theo đó là Samsung và Sony… đã đồng loạt công bố dải các sản phẩm ti-vi trong năm 2012 của các nhà sản xuất này tại Việt Nam. So với năm 2011, ti-vi của năm 2012 có khá nhiều thay đổi trong thiết kế, công nghệ, tính năng… BBT Thế Giới Vi Tính sẽ chọn giới thiệu các thông tin mới nhất về một số model ti-vi mới sắp được bán tại Việt Nam dưới góc nhìn và sự trải nghiệm của chúng tôi. Hy vọng bạn có thêm được các thông tin bổ ích cho quyết định mua sắm của mình nhân ngày hội bóng đá Euro 2012 sắp tới.

TGVT, phát hành ngày 5/5/2012, mời các bạn đón đọc.

DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG:

Trong rất nhiều phiếu may mắn của bạn đọc gửi về tòa soạn, Thế Giới Game đã bốc thăm ra 3 lá thăm may mắn nhất. Thế Giới game cảm ơn bạn đọc đã tham gia chương trình và chúc mừng 3 bạn đã trúng chuột laptop không dây Swift Point. Còn bạn đọc nào chưa trúng thưởng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

STT	Họ	Tên	Địa chỉ	Tel
1	Phạm Vũ Đông	Duy	Q.10 HCM	0908385686
2	Nguyễn Xuân	Huy	Ninh Thuận	068.3888736
3	Kiều Thúy	Nga	Bà Rịa VũngTàu	01213818050

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về ***chauntm@pcworld.com.vn*** để biết thêm chi tiết về thủ tục nhận quà.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

BỐC THĂM MAY MẮN

Ba thẻ cầu thủ Season 2010 tuỳ chọn +10, +9, +8 trong game FIFA Online 2 của NPH VTC Game dành cho 3 bạn đọc may mắn nhất kỳ này. Vui lòng điền thông tin, cắt phiếu và gửi về tạp chí theo địa chỉ:

TẠP CHÍ TGVT - THẾ GIỚI GAME
Số 408, Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam

Phiếu bốc thăm trúng thưởng

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email:.....
Địa chỉ:.....
.....

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822

ĐẤU GIÁ
Nhắn tin liền tay, nhận ngay hàng hiệu
4h

ĐẤU GIÁ LIỀN TAY
NHẬN NGAY HÀNG HIỆU

http://daugia.sohoa.net

FPT Fpt Online

HALO
www.haloshop.vn

Like Facebook.com/haloshop.vn

Web dịch vụ hoàn toàn mới

HD | iPHONE | iPAD
XBOX 360 | HOME | PS3
NDS | WII | PSP

www.haloshop.vn/dichvu

- Giao diện trực quan, dễ sử dụng
- Hỗ trợ tối đa các thiết bị cảm ứng
- Chọn game/ ứng dụng/ phim ngay tại nhà

Khuyến mãi hấp dẫn

Dành cho khách hàng tham gia web dịch vụ

Xem chi tiết tại: www.haloshop.vn

htc one x
Mạnh mẽ với bộ xử lý lõi tứ

Samsung GALAXY Note
Sự giao thoa độc đáo giữa máy tính bảng và điện thoại

82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011
Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn

RADEON GRAPHICS
AMD

GIGABYTE™

Super Cool ! Super Quiet !

WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

GIẢI PHÁP "TRIANGLE COOL"

- Các lá tản nhiệt được thiết kế hình tam giác độc quyền
- Đảm bảo mát hơn giải pháp tản nhiệt truyền thống đến 35%

Không áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"

Áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"

GIGABYTE WINDFORCE SERIES
★GV-R797OC-3GD

Mát đến kinh ngạc 35%

- New WINDFORCE™ 3X Cooling Design with "Triangle Cool" Technology
- World's first 28nm GPU
- Core/Mem clock: 1000 (std 925)/ 5500 MHz
- Ultra durable VGA High Quality Components
- PCI Express 3.0 x16 bus interface

GIGABYTE WINDFORCE SERIES
★GV-R787OC-2GD

Mát đến kinh ngạc 32%

- New WINDFORCE™ 3X Cooling Design with "Triangle Cool" Technology
- World's first 28nm GPU
- Core/Mem clock: 1100 (std 1000)/ 4800 MHz
- Ultra durable VGA High Quality Components
- PCI Express 3.0 x16 bus interface

* Test trong môi trường nhiệt độ ~ 24 độ C, bằng phần mềm FurMark

Nhà phân phối :
MicroStar
CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn